



COCONUT

RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire

METRO OBERKAMPF

75011 PARIS Ø 43.55.63.00

ORIC/ATMOS

ATLANTIS 130

ATTACK OF THE CYBERMEN 100

CRYPT SHOW 8

CHALLENGER 11

COBRA PINBALL 140 CHALLENGE A LA VOILE 140

CHESS 160

DOSSIER G 140

DAMBUSTERS 130

ELYSEE 16

FORMULE 1 140 FRELON 135

FLIPPER 169

FIRE FLASH 120

FLUTE INCA 120

GHOST GOBBLER 100

GREEN CROSS TOAD 100

HYPERSPACE 4 140

HUBERT 120

HADES 180

INVADER 100

JOGGER 90

KRIELYS 120

L0G0 295

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE ... 149

LA CITE MAUDITE ERE125

LE RETOUR DU DR GENIUS 169

LORIGRAPH 260

LE GENERAL 110

LAS VEGAS 95

LE MANOIR DU DR GENIUS 140

L'AIGLE D'OR 169

LE SECRET DU TOMBEAU 139

MONTSEGUR 115

MACADAM BUMPER 145

MILLIONAIRE 110

MISSION IMPOSSIBLE 120

MASTER PAINT 225

MONITEUR 1.0 140

ORDI-TIERCE 140

PLAYGROUND 100

PROBE 3 120

SECRET DE KAIPUR 130

STANLEY 125

STRESS 130

SURVIVOR 110

STYX 120

SUPER FRUIT 120

SUPER JEEP 160

SAGA 140

STAR 125

TYRANN 149

TOUR FANTASTIQUE 150

TOUR DU MONDE EN 80 JOURS ... 120

TERMINUS 140

TRANSAT ONE 140

TRESOR DU PIRATE 90

TRIDENT DU NEPTUNE 95

TIC TAC 120

THE HOBBIT 250

TRIATHLON 135

VISION 120

XENON 3 120

XENON 120

ZORGON 120

Z00LYMPICS 120

1815 129

3D MAZE 120

30 MUNCH 180

3D FONGUS 149

MISSION DELTA

ORI BASE

MEURTRE A GRANDE VITESSE ...

BASIC FRANCAIS 180 C/D

DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h

UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT : 2 POINTS DE VENTE

COCONUT: 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

+de 1000 TITRES

6 0 V	MMODUL
	THOMSON
	ARSENE LUPIN 115
	ANOROIDES 179
	AIRBUS (MO5)
	ANIMATIX
	AFFAIRE EN OR (T07/M05) 145
	AIGLE D'OR
	AIR ATTACK
	ALPHAVILLE 199
	AU PAYS DES COMPTES 189
	ATLANTIS 120
	REACH HEAD 159

ANDROIDES	
AIRBUS (M05)	395 K
ANIMATIX	250
AFFAIRE EN OR (T07/M05)	
AIGLE D'OR	
AIR ATTACK	
ALPHAVILLE	199
AU PAYS DES COMPTES	189
ATLANTIS	120
BEACH HEAD	
The state of the s	
BUDGET FAMILIAL (T07/M05)	
BILLARD	89
BYORYTHMES (TO7/MO5)	120
CHATEAU NOIR ET DRAGON ROUGE	
CUBE INFORMATIQUE	
	20,124,70
CARTE DE FRANCE	
CARTE D'EURÔPE	175
CAP SUR DAKAR (TO7/MO5)	180
CONTROLE AERIEN	
CATEGORIC (MOS)	140
CHALLENGE VOILE (T07/M05)	140
CHATEAU DE LA MORT (T07/M05)	
CROCKY II (MOS)	
CHOPLIFTER (MO5)	
CHOPLIFTER (T07/70)	
COLISEUM	148
CORPS HUMAIN	150
CUISINE FRANCAISE	
DICTEE ELECTRONIQUE	
DIEUX DU STADE (T07/70/M05)	159
ERNEST (T07/M05)	95
ELIMINATOR	
EMPIRE	
F.B.L	
FOX	148
FLIPPER	140
GEODYSSEE (T07/70)	179
GESTE D'ARTILLAC	
HISTOIRE DU THEATRE (T07/M05)	125
IMPERIALIS (T07/70)	195
INSPECTEUR GADGET	
J'ENTENDS	
JE LIS J'ECRIS	
JE TU IL	189
KHRONOS (T07/70)	180
KARATE (T07/70/M05)	
LE NUIT DES TEMPLIERS	
LAS VEGAS	
L'OREILLE FINE	199
LECTURE RAPIDE	
LES 7 MAGICIENS	
LORANN (T07/M05)	160
MANDRAGORE (T07/70/M05)	195
Company of the Compan	
MALEDICTION DE THAAR	. 180
MALEDICTION DE THAAR	CORPORATION AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE
MICROSCILLO	. 250
MICROSCILLO	. 250 . 199
MEMOIRE MONSTRE	. 250 . 199 . 149
MEMOIRE MONSTRE	. 250 . 199 . 149
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (T07/70/M05)	. 250 . 199 . 149 175
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05)	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70)	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05)	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05)	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (YO7/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70)	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (YO7/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (YO7/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (YO7/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (MO5)	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195 . 195 . 195 . 195 . 195
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (YO7/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195 . 195 . 195 . 195 . 195
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (YO7/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (MO5) TO7/MO5 A L'ECOLE	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195 . 195 . 195 . 195 . 195
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (YO7/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (MO5) TO7/MO5 A L'ECOLE THESAURUS	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195 . 195 . 199 . 199 . 195
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (YO7/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (MO5) TO7/MO5 A L'ECOLE THESAURUS TOUTANKHAMON	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 110 . 135 . 259 . 185 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195 . 199 . 199 . 199 . 199 . 199 . 199 . 199
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (YO7/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (MO5) TO7/MO5 A L'ECOLE THESAURUS TOUTANKHAMON TYRANN	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195 . 195 . 195 . 199 . 199
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (YO7/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (MO5) TO7/MO5 A L'ECOLE THESAURUS TOUTANKHAMON TYRANN TOP CHRONO	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195 . 195 . 199 . 199 . 199 . 199 . 199
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (MO5) TO7/MO5 A L'ECOLE THESAURUS TOUTANKHAMON TYRANN TOP CHRONO	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195 . 195 . 199 . 199 . 199 . 199 . 199
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (MO5) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/MO5) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (MO5) TO7/MO5 A L'ECOLE THESAURUS TOUTANKHAMON TYRANN TOP CHRONO VOL SOLO	250 199 149 175 162 110 260 K 260 K 210 135 259 185 230 89 110 175 155 195 195 195 195 195 195 195 195 19
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (T07/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (M05) T07/M05 A L'ECOLE THESAURUS TOUTANKHAMON TYRANN TOP CHRONO VOL SOLO VERA CRUZ	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 110 . 135 . 259 . 185 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195 . 195 . 199 . 199 . 199 . 185 . 199 . 185 . 149
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (T07/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (M05) T07/M05 A L'ECOLE THESAURUS TOUTANKHAMON TYRANN TOP CHRONO VOL SOLO VERA CRUZ VOX (M05)	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 195 . 1
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (T07/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (T07/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (M05) T07/M05 A L'ECOLE THESAURUS TOUTANKHAMON TYRANN TOP CHRONO VOL SOLO VERA CRUZ VOX (M05) YAMS. POKER, SOLITAIRE	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195 . 195 . 195 . 199 . 199 . 199 . 180 . 199 . 180 . 199 . 180 . 199 . 180 . 199 . 180 . 199 . 1
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TO7/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (M05) TO7/M05 A L'ECOLE THESAURUS TOUTANKHAMON TYRANN TOP CHRONO VOL SOLO VERA CRUZ VOX (M05)	. 250 . 199 . 149 . 175 . 162 . 110 . 260 K . 260 K . 110 . 135 . 259 . 195 . 230 . 89 . 110 . 190 . 175 . 155 . 195 . 195 . 195 . 195 . 199 . 199 . 199 . 180 . 199 . 180 . 199 . 180 . 199 . 180 . 199 . 180 . 199 . 1
MICROSCILLO MEMOIRE MONSTRE MEURTRE A GRANDE VITESSE MICRO SCRABBLE (TOT/70/M05) MISSION DELTA MINOTAURE MINER 2049 (M05) MINER 2049 (Y07/70) MON GENERAL NUMERO 10 (TO7/M05) N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE OMEGA PLANETE INVISIBLE PHONEMIA POLITIK POKER PULSAR II PLANETE INCONNUE REGATES SAN PABLO (TO7/70) SUPER TENNIS SORTILEGES SPACE SHUTTLE (M05) TO7/M05 A L'ECOLE THESAURUS TOUTANKHAMON TYRANN TOP CHRONO VOL SOLO VERA CRUZ VOX (M05) YAMS. POKER, SOLITAIRE	250 199 149 175 162 110 260 K 260 K 260 K 110 135 259 195 230 89 110 175 155 195 195 195 195 195 195 195 195 19

3D KIT 190

5EME AXE 140

commande

Veuillez préciser T07 ou M05 sur votre bon de

SPECTRUM	
LOF THE MASK PROMO 49	
WHO DARES WIN 2 PROMO 48	
ARC OF YESOD	
ARNHEM	
ALIEN II. ULTIMATE 99	
AVALON (HEWSON) 85	
ABU SIMBEL 05	
BOMB JACK 99 BALLBLAZER ACTIVISION 99	
BATMAN OCEAN 79	
BARRY MC GUIGAN'S 110	
BATTLE OF THE PLANETS 120	
CHIMERA 50	
CYBER RUN ULTIMATE 99	
COSMIC WAR TOADS 100	
COMMANDO	
CAULDRON	
DESERT RATS 140	
DR WHO MICROPOWER 149	
DOSSIER II	
DRAGONTORC	
ENIGMA FORCE	
ELITE 220	
F.A. CUP FOOTBALL	
FOOTBALL MANAGER (ADDICTIVE) 76 FIGHTER PILOT	
FIGHTING WARRIOR 05	
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD 105	
GLADIATOR	
GYROSCOPE 79	
GIFTS FROM THE GODS (OCEAN) 99	
HOTSHOTS 119	
HIGHWAY ENCOUNTER 99 HACKER 99	
HACKER 99 INTERNATIONAL KARATE 89	
INTERNATIONAL RUGBY 79	
IMPOSSIBLE MISSION 89	
KNIGHT LORE	
LORDS OF THE RINGS 129	
LORIGRAPH	
LORDS OF MIDNIGHT (BEYOND) 109	
MOVIE	
MATCH DAY (OCEAN) 85	
MATCH POINT (PSION) 85	
MACADAM BUMPER 140 N.O.M.A.D. 99	
NOW GAMES II 99	
NIGHTSHADE	
OMNICALC II	
PING PONG 99	
POLE POSITION 85	
RAMBO 99	
RASPOUTIN	
ROCKY HORROR SHOW 89 SAMANTHA FOX 109	
SUPERBOWL 119	
SKYFOX ARIOLA 79	
SPITFIRE 40 MIRRORSOFT 79 SABOTEUR	
SWEEVO'S WORLD	
SWORDS AND SORCERY 109	
SKOOL DAZE (MICROSPHERE) 109	
SUPERSTARS CHALLENGE 89 SPY VERSUS SPY	
STARQUAKE 79	
THE WAY OF THE TIGER 109	
TWISTER	
TURBO ESPRET	
THINK 110	
TRANSFORMERS 99	1
THEIR FINEST HOUR 120	
THE NEVER ENDING STORY 99	
THE WAY OF EXPLODING FIST 99	
UNDERWURLDE 95	
WILLON PATTERN 50	
WEST BANK 95	
WINTER GAMES 89	
WATERLOO	
YIE AR KUNG FU	

COCONUT

MONTPARNASSE

METRO PERNETY

10 h a 19 h FERME LE LUNDI

29, rue Raymond-Losserand

75014 PARIS Ø 43.22.70.85

A.T.A.R.I.

ATTACK OF MUTANTS CAMELS ... 79 (

ARCHON 119 (AZTEC CHALLENGE 90 (

BOULDERDASH II 120 (

BOULDERDASH IL 180 E BLUE MAX 2001 95 C

BLUE MAX 2001 145 D

BOULDER DASH 90 C

80ULDERDASH 139 C BOUNTY BOB STRIKE BACK 97 C

BALLBLAZER 95 (

COLOSSUS CHESS 3.0 109 (

COLOSSUS CHESS 3.0 210 (

DIG DUG 95 C

OROPZONE 99 C

FOOTBALL MANAGER 139 C

FIGHTER PILOT 95 C

FIGHTER PILOT 125 0

FREE 179 D

FLIGHT SIMULATEUR II. NOT.FR ... 675 D

GOONIES 95 (

GOONIES 145

GHOSTBUSTERS 149 D

GHOSTCHASER 95 C

HERO 250 K

HACKER 95 C

HACKER 145 D

HARD HAT MACK 112 C

JUMPJET 125 D

JUMPJET 95 C

KEYSTONE KAPERS 195 K

KING OF THE RING 140 D

KING OF THE RING 110 C

KORONIS RIFT 390 D

KARATEKA 275 D

LUCIFER'S REALM 160 0

MR ROBOT 139 C

MOVIE MAKER 165 D

MEDIATOR 95 C

MEDIATOR 125 D

MERCENARY 135 D

MERCENARY 95 C

MIG ALLEY ACE 95 C

DNE MAN AND HIS DROID 30 C

QUASIMODO 90 C

PITFALL II 250 K

POLE POSITION 95 C

POLE POSITION 145 0

REALM OF IMPOSSIBILITY 100 D

RESCUE DN FRACTALUS 145 D

RESCUE ON FRACTALUS 95 C

RIVER RAID 250 K

STEVE DAVIS SNOOKER 120 C

STEVE DAVIS SNOOKER 100 D

SPY HUNTER 95 C

SPY HUNTER 145 D

SUPER ZAXXON 145 D

SUPER ZAXXON 95 (

SUMMER GAMES (epyx) 180 D

SPITFIRE ACE 97 C

SOLO FLIGHT 144 C

STRIP POKER 95 C

SARGON III 670 D

TAPPER 95 C

TAPPER 145 D

THEATRE EUROPE 99 C

TIGERS IN THE SNOW 145 D

GREAT AMERICAN ROAD RACE ... 99 C

GREAT AMERICAN ROAD RACE ... 145 D

THE BATLE OF SHILOH 520 D

UP'N'DOWN 95 C

VIDEO EASEL 190 K

WHIRLINURD 97 C

ZONE X 110 C

ZORRO 95 C

SPY V SPY II

KENNEDY APPROACH 144 C/D

F15 STRIKE EAGLE 144 C/1

CHOP SUEY

ELECTRA GLIDE

BALLBLAZER 145 D BEACH HEAD 145 D

BRUCE LEE 144 C/

GRIDRUNNER PROMO

ARCADE CLASSICS

UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT : 6 SERVICES

INFERNAL RUNNER 175

+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COMMODORE 64	INTERNATIONAL TENNIS 145 C
IMPORT U.S.A.	INTERNATIONAL BASKET 145 C KNIGHT RIDER 99 C
SOLO FLIGHT NO 2US.	KUNG FU MASTER 99 C
NOTICE FRANCAISE 380 D	KUNG FU MASTER 149 D
WINGS OF WARUS. NOTICE FRANÇAISE SSI 250 D	KORONIS RIFT 95 C KORONIS RIFT 138 D
ACROJET. US. SSI 390 D	KENNEDY APPROACH 89 C
BATTLE GROUPUSSSI 655 D	KARATEKA 95 C
BLACK THUNDER. US 210 D	KNIGHTS OF THE DESERT 139 C
JET. US. SUBLOGIC 570 D	LORDS OF THE RINGS
NEWSROOM. US 390 D	LEGEND OF AMAZON WOMEN 149 D
NINE PRINCES OF AMBERUS 330 D	LITTLE COMPUTER PEOPLE 95 C
PERRY MASONUSTRILLIUM 330 D	LITTLE COMPUTER PEOPLE 138 D
REACH FOR THE STARS. US 460 D	MULTIPLAN 500 D MASK OF THE SUN 390 D
OLIMA 7	MUGSY'S REVENGE 96 C
BUG BLITZ PROMO 49 C	MUGSY'S REVENGE 179 D
SAUCER ATTACK PROMO 49 C	MOVIE MAKER 190 D
SCHIZOFRENIA PROMO 49 C DIG DUG PROMO 49 C	MICRO-SCRABBLE 260 C MUSIC SYSTEM 174 D
MONSTER TRIVIA PROMO 49 C	MANDRAGORE 250 C
DRELBS PROMO 49 C	MANDRAGORE 320 D
30 GAMES. ARGUS PRESS 119 C POWER CARTRIDGE 475 K	MERCENARY
1789 275 0	MERCENARY
ARCADE CLASSICS 99 C	NICK FALDO'S OPEN (GOLF) 140 C
ASYLUM 99 C	PSI 5 TRADING COMPAGNY 99 C
ASYLUM	PING PONG
ARCADE HALL OF FAME 125 D	QUESTRON SSI
ARC OF YESOD 150 C	ROCK'N'WRESTLE (CATCH) 89 C
ATTACK OF MUTANT CAMELS 89 C	ROCK'N'WRESTLE 139 D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET 169 C BOMB JACK	REVS 159 C
BOMB JACK	ROCKY HORROR SHOW 89 C
BORROWED TIME 190 0	RACING DESTRUCTION SET 175 D
BACK TO THE FUTURE 95 C	RACING DESTRUCTION SET 158 C
BALLBLAZER 99 C BALTIC 85 SSI 475 D	RESCUE ON FRACTALUS 95 C RESCUE ON FRACTALUS 139 D
BROADSIDES SSI 500 0	SUPER BOWL 119 C
BARRY MAC GUIGAN BOXING 99 C	SPINDIZZY 120 C
CYBERUN 95 C COMPILATEUR BASIC 128 450 D	SAMANTHA FOX
COMPILATEUR BASIC 64 270 D	STARSHIP ANDROMEDA 128 D
CAULDRON 79 C	SARGON III
CRITICAL MASS 96 C COLLAPSE 49 C	SPY V SPY II
COMMANDO 85 C	SKYFOX
COMMANDO	SKYF0X 125 D
CHIMERA	SUMMER GAMES II
COMPUTER HITS 6 JEUX 99 C	SCARABEUS 99 C
COMPUTER HITS TO JEUX 116 C	SCARABEUS 156 D
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2 119 C CARRIER FORCE SSI 825 D	TRILOGY OF APSHAI 180 D
COLOSSUS CHESS IV 154 D	TIME TUNNEL
COLOSSUS CHESS IV 106 C	THE HOBBIT 149 C/D
DRAGONSKULLE ULTIMATE 106 C	THEY SOLD A MILLION II 115 C
DESSERT FOX 99 C	THEY SOLD A MILLION II 145 D THEY SOLD A MILLION 95 C
DESSERT FOX 149 D	THEY SOLD A MILLION 125 D
EXPLODING FIST 81 C	TOUR DE FRANCE 95 C
ELITE 140 C ELITE 195 D	THE EIDOLON
F.A. CUP FOOTBALL 90 C	THUNDERBIRDS 50 C
FIGHT NIGHT (BOXE)	GREAT AMERICAN ROAD RACE 105 C
FIGHT NIGHT	GREAT AMERICAN ROAD RACE 139 D
FALKLANDS 82 109 C	THEATRE EUROPE
FLIGHT SIM II. NOTICE FR 490 C	TIGERS IN THE SNOW SSI 149 0
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR 570 D	URIDIUM 94 C
GREEN BERET 89 C	URIDIUM 144 D
GAMES KILLER 143 K	VIII
GEOPOLITIQUE SSI 549 D	WIZARDRY 120 C
GHOSTCHASER 95 C GOONIES 120 C	WIZARDRY
HARDBALL 99 C	WHO DARES WIN II 79 C WINTER GAMES
HARDBALL 149 D	WINTER GAMES 139 D
HACKER 95 C	XPER. (MICRO-APP)
HACKER	YIE AR KUNG FU 89 C ZAPP SIZZLERS 140 C
IMPOSIBLE MISSION 89 C	ZORRO 80 C
IMPOSSIBLE MISSION 139 D	ZORRO 139 D
INTERNATIONAL FOOTBALL 145 K	Z01DS 94 C

	AMSTRAD	
	STRANGE LOOP PROMO	
	WHO DARES WIN 2 PROMO	
	ATTENTAT RAINBOW	
	AUTOMEC (SIM. MECANIQUE)	
	AMSTRADIVARIUS	
	AMSTRADIVARIUS	
D	AFFAIRE VERA CRUZ	
	AMX MOUSE (SOURIS)	
	ARNHEM	120
	AUTOFORMATION A L'ASSEMB	
	AIRWOLF	4177
	AIRWOLF	125 D
	BALLBLAZER	
	BEACH HEAD II	
	BEACH HEAD II	
	BAD MAX BATAILLE D'ANGLETERRE	F-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-
	BATAILLE D'ANGLETERRE	
	BOUNTY BOB STRIKES BACK	95
	BARRY MC GUIGAN'S	7.941
	BRUCE LEE	7.71
	BOULDERDASH	105
	CRAFTON AND YUNK	
	CRAFTON AND YUNK	
	CUBE INFORMATIQUE	
	COMMANDO	
	COLOSSUS CHESS IV	
	CAULDRON	
	COMPUTER HITS 10	
	COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	
	CYRUS II CHESS	
-	DEVILS CASTEL	
	DEVILS CASTEL	
	DESERT RATS	
100	DR WHO	
	DR WHO	
	DUN DARAGH	
	DOSSIER G	COLUMN TAXABLE
	DATAMAT	
	DRAGONTORC	
	DEVIL'S CROWN	
	DEVIL'S CROWN	2 2 2
	DAMSDAMS	
	ELITE	
/D	EDEN BLUES	119
	EDEN BLUES	
	EMPIRE	DI - 10 100
	F.A. CUP FOOTBALL	100
	FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	130
	FACTURATION TENUE DE CAISSE LOGYSIS	1200 D
5	F00T	
8.0	FOOT	280 D
	FIGHTING WARRIOR/EXPLODING FIST	230 D
	FIGHTER PILOT	
	FIGHTER PILOT	
	GOLIATH	
	GOONIES	
	G00NIES	150 D
	GYROSCOPE	
	HARRIER STRIKE FORCE	
	HYPERSPORTS	1077
	HYPERSPORTS	170 D
	HOLD UP	0.00
	HACKER	
3	HACKER	190 D
	IMPOSSIBLE MISSION	
	IMPOSSIBLE MISSION	190 0

	PJET 1	
KNIG	HT RIDER	95
LED	AMANT DE L'ILE MAUDITE I	75
	AMANT DE L'ILE MAUDITE 2 SYS COMPTABILITE GENERALE 1	VACTOR 1
	S OF THE RING 1	
LE G	ESTE O'ARTILLAC 2	50 C
	R BASIC	
	S OF MIDNIGHT	
	S OF MIDNIGHT 1	
	CENAIRE	
	OPOLIC 1 TRES SUR ATLANTIQUE 2	
	TRES SUR ATLANTIQUE 2	
	IC SYSTEM 1	
MUS	IC SYSTEM	50 U
	TSEGUR 1	
MICE	RO SCRABBLE 2	50
	SION DELTA	2000
	SION DELTA 1 ADAM BUMPER 1	
	ADAM BUMPER 1	
	DRAGORE 1	1000
	IDRAGORE	AT A SECOND
	M.A.O	C 2017 C
	ITSHADE	
	GA PLANETE INVISIBLE 1 PONG	7.77
	VOIR	
	IALL WIZARD	
	ESTONE	
	LYEIL	170
RAL	LYE !! 2	80 D
	KY HORROR SHOW	
	FOX	
STR	EET HAWK	99
	OTEUR	
1 TO 10 TO 1	ONG MAN 1	
	FIRE 40 1	THE RESERVE TO THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IN COLUMN TO THE PERSON NAMED IN COLUMN TO THE PER
-	EVO'S WORLD	
	VS SPY	1000
STR	ATEGY	210
	CERY 1	
	ARUBA	
	CETI 1	
	NIS 3D	ATT COLUMN
	NIS 3D	
	NDERBIRDS	
	BO PASCAL	
	ANN 1	
THE	Y SOLD A MILLION	95
	Y SOLD A MILLION	
	ATRE EUROPE	
U D	OS	180
	TRON1	
	RIOR+1	
WA'	OF THE TIGER	109
	Y OF THE TIGER	
	RKING BACKWARDS	
47.640.5	AR KUNG FU	
YIE	AR KUNG FU	750
100000	RO	
	GIGHT	
3D I	IGHT	220 (
- Te E-400	OICE CHESS	
2000	BOXING	545050
3D (SRAND PRIX	98
CA. P. A. V.	SRAND PRIX	
	E AXE	
		100

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX!

ZOIDS 94 C

VENTE PAR CORRESPONDANCE

(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F Réservation possible par téléphone Démonstration permanente ♦ Des spécialistes ♦ Des imports ♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités

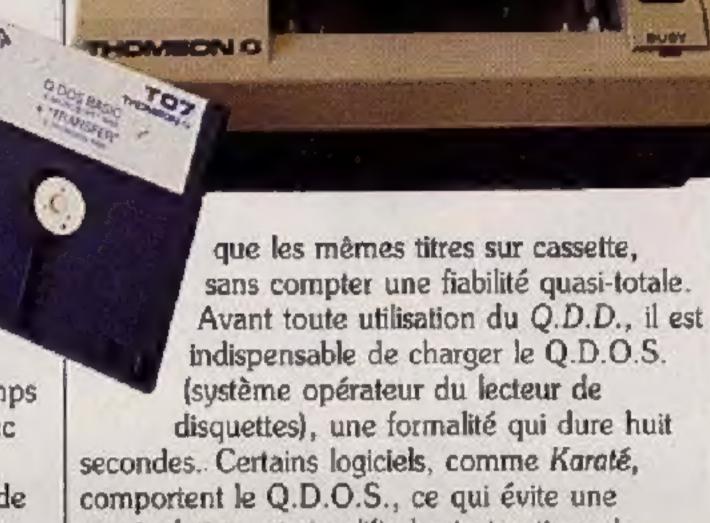
♦ Un club (moins 10 %)

TITRES	PRIX
We will be a series of the ser	
Précisez Cassette Disk Total à payer	- F
	(hoursement
	ECTRUM
	Participation aux frais de port et d'embailage

TILTJOURNAL

Q.D.D, les micro disquettes Thomson

Quick Disk Drive (Q.D.D.), un nom barbare pour un produit bien de chez nous, enfin presque. Proposé par Thomson pour les MO 5 et TO 7, il est « made in Japan » et existe déjà pour les M.S.X., sans grand succès, puisqu'aucun logiciel M.S.X. n'est proposé sur ce support. Le Q.D.D. utilise des micro-disquettes de 2,8 pouces, protégées par un boîtier en plastique comme les 3 et 3,5 pouces, gage de fiabilité et de facilité d'emploi. Mais ce ne sont pas de « vraies » disquettes. Au lieu d'être divisées en pistes et en secteurs, elles ne comportent qu'une piste en spirale, à la manière d'un disque. Pour aller chercher une information, la tête de lecture lit la piste jusqu'à ce qu'elle la trouve. Les temps d'accès sont donc beaucoup plus longs qu'avec une disquette classique, où la tête saute directement dans le secteur voulu, et la taille de la mémoire stockable est limitée, 50 K par face formatée. Une capacité pourtant suffisante pour un micro 64 K. Le gros avantage du Q.D.D., c'est son prix. 850 F, soit pas beaucoup plus que le lecteur-enregistreur de cassettes Thomson, très cher il est vrai. Et à l'usage, le Q.D.D. est plus proche du lecteur de disquettes que de cassettes. Le temps de chargement d'un logiciel performant est compris entre guarante-cing secondes à un peu plus de deux minutes,



secondes. Certains logiciels, comme Karaté, comportent le Q.D.O.S., ce qui évite une manipulation, et simplifie les instructions de chargement: il suffit d'entrer l'option « 2 » dès la mise sous tension. Nous espérons que les autres sociétés d'édition suivront l'exemple d'Infogrames. Le Q.D.O.S. possède en outre de nouvelles instructions Basic, particulièrement dans le domaine graphique, dont certaines s'apparentent au Logo. Les programmeurs trouveront avec plaisir les instructions « Auto », « Circle », « Draw » (qui permettent comme en Logo de lever le crayon, tourner, etc.), « Get » et « Put » (pour mémoriser une image), « Renum », « Def Fn » et « Def Usr ».

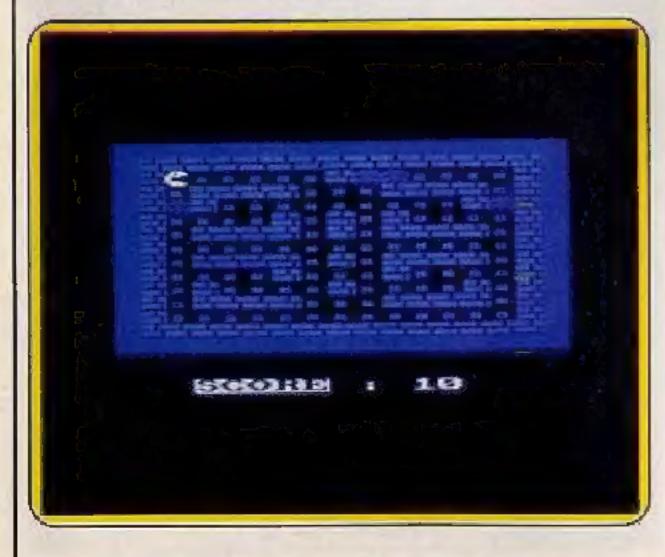
Le Q.D.D. est donc séduisant et possède de nombreux atouts pour réussir, le banco des éditeurs n'étant pas le moindre. Une cinquantaine de titres sont disponibles depuis début avril, proposés par Belin, Cobra Soft, Coktel Vision, Free Game Blot, Hatier, Infogrames, Langage et Informatique, Loriciels, à un prix à peine supérieur à celui des versions cassettes. Les logiciels utilitaires nécessitant des sauvegardes (traitement de texte, gestion de fichiers...) seront infiniment plus agréables d'emploi que sur cassette. Les programmeurs, eux aussi, trouveront leur compte dans ce produit intelligent. Les possesseurs de MO5 disposent également de l'« Extension MO5», qui offre, outre un Q.D.D, une sortie pour imprimante parallèle (Centronics), trois bus d'extension multi-usages (identiques à ceux du TO 7/70), ainsi que le logiciel Jane sur cartouche, de la société Arktronics. Jane est un utilitaire qui intègre trois applications capables de communiquer entre

elles: traitement de texte, gestionnaire de données, tableur. Ce, logiciel existe déjà sur d'autres machines, et profite de cette expérience. Il utilise systématiquement les pictogrammes, les fenêtres et le crayon optique pour la sélection des fonctions. Cette solution offre une grande facilité d'emploi, au prix d'une fatigue des yeux... et du bras. Jane n'a pas de prétention professionnelle, mais propose des fonctions classiques, efficaces et pratiques. Le prix conseillé de l'« Extension MO 5 » est de 1985 F.

Le super-flop du mois : cinquante jeux sur une cassette

soit de quatre à dix fois plus rapidement

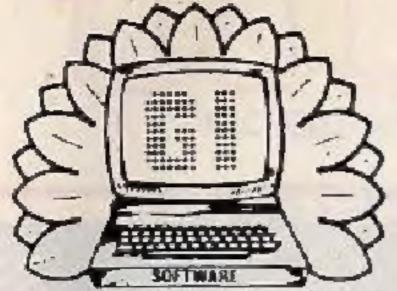
Spécial nostalgiques. Haut la main ce mois-ci, la cassette Cascade pour Amstrad (existe pour Atmos) intitulée « Cinquante jeux sur une cassette », gagne notre bonnet d'âne. Cinquante flops en un, il fallait le faire: bravo. Rien à dire sur la quantité, impressionnante. Mais ne nous laissons pas éblouir, sur les cinquante, on compte un bon tiers de « space invaders » déclinés généreusement. Il fera la joie des personnalités papillonnantes et très



indulgentes. S'il fallait lui donner un nom ce serait : « Souvenirs, souvenirs ». Tous les standards des débuts de l'informatique ludique y sont passés. Il y a des graphismes, il y a du son et des bruitages et par dessus tout, il y a du Basic. Difficile de porter une appréciation critique à moins de se reporter trois ans en arrière et encore. Pac Man placé en exergue est un massacre comparé au joyeux glouton jaune adulé. Le premier « space invaders » est composé d'un canon orientable, certes, mais fixe, les envahisseurs sont eux pacifiques, aucune riposte à l'horizon. On trouve également au hasard du défilement une fusée, un hélicoptère, etc. Vu la prolixité du programme, on aurait pu penser que l'accent aurait été mis sur l'accessibilité et la facilité de manipulation. Il n'en est rien. Pour chaque programme il faut éteindre l'ordinateur. Heureusement les chargements sont rapides. Les affichages en revanche sont désespérément lents et bien sûr, à chaque «jeu» ne correspond qu'un tableau. Voilà cette compilation à rallonge paraît misérable à côté des hits prestigieux qui fleurissent en ce moment. Ne confondez pas VDM avec ce titre unique. Leur catalogue compte aussi des programmes de qualité dont Ace, un simulateur de combat au réalisme soigné. (Cassette Cascade, distribution exclusive pour la France: VDM, 38, rue Victor-Hugo, 91260 Juvisy.)

Droit de réponse

Allons bon, il aura fallu attendre la deuxième moitié des années 80 pour s'entendre dire que la nostalgie n'a plus cours. Il va falloir éviter, sous peine d'être classé comme « méchant rétrograde négatif », de se pâmer devant une compilation des Beatles, de s'esbaudir devant un recueil de nouvelles policières des années 50, que sais-je encore... A ce compte-là Mozart n'intéressera plus personne d'ici l'année prochaine. Alors souvenirs-souvenirs? >. O.K. cette compilation n'offre ni alien en 3 D, ni karatekas en papier mâché. Mais qui n'a pas pris son pied sur un jeu simple où il n'est pas besoin de détenir la clé qui ouvre la troisième porte mais que, si vous n'êtes pas passé par la boutique du vieillard qui luimême donne une définition qui n'est pas la bonne... Autre atout, le prix. Un jeu pour 3,60 francs, du jamais vu! Cette compilation dépasse de la tête et des épaules bon nombre de jeux vendus facilement 120 francs pièce. Alors sommes-nous résolument passéistes? Non, mais nous pensons à toutes les tranches d'âge, tous les types d'utilisateurs. «K7-50 » s'adresse à tous ceux qui cherchent à s'éclater sur des jeux simples, où astuce et adresse équivalent à réussite. Ace quant à lui s'adresse à tous ceux qui rêvent d'un simulateur de vol et de combat ultra-sophistiqué, ultra soigné, simple d'utilisation (contrairement à certains autres) et réellement enthousiasmant.



International Software

56200 LA GACILLY

☐ Mandat lettre ☐ Contre rembours.

(Ajouter 15 F de frais)

(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garan-tis un an — Revendeurs, Clubs, nous consulter!

G.I. le label des meilleurs jeux

ORIC ATMOS . ZX 81 . MSX . APPLE II . ATARI

B P 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - 299 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F - Télécopie 99 08 94 17

COMMISSION 144 Anatomia dia C. 44 (F), 209 F Evera appari le di dimonia (SATSET) Lea suche dia C. 528 F Evera dia comi gnogi 10 F Evera dia comi g	Carting aur Ciring	Turbo 60 199 199 199 199 199 199 199 199 199 19	Suppose (P) 100 F Suppose (P)	Principles Project planner (D) Project planner	Educated Buff Electrical residue FT Electrical residue FT Electrical residue FT Electrical subsciences FT Electrical subscie	Taspend (A) (D) (D) (D) (D) (D) (D) (D) (D) (D) (D	Honorope Gram V2 Mc5 7c7, 7c6 Mc6 7c7 5c6 Mc6 7c7 5c6 Mc6 1c7 5c6 Mc6 1c7 5c6 Mc6 1c7 5c7 Mc6 1c7 1c7 Mc6 1c7 1c7 Mc6 1c7 1c7 Mc6 1c7 1c7 Mc6	Arte Not (Shing and Shing Arthronous) Polic position (D) Polic p
Empt. mach. Soft (1) Liver de (200 Chi) (1) Liver de (200 Chi) (1) Share de	Confluence Conflu	Selberger and High Common and	Size caling Size caling Size cannot provide Siz	Remarks the short (F) (D) (F) (F) (F) (F) (F) (F) (F) (F) (F) (F	Code postal Federal Samularor (*) Federal S	The package of injury 105 The process and a process 105 The process and a process 105 The process 105 The package of the package 105 The pack	Topic and muchanish (ST) STP Extension (ST) TOP STORE (ST) STP Extension (ST) TOP STORE (ST) STP Extension (ST) TOP STORE (ST) STP Extension (ST) TOP STP Extens	### ### ### ### ### ### ### ### ### ##
GUILLE	al software	Je joins 🗆 Chè	que bancaire	Débitez ma	Carte Bleve	EC Master Card	American Express	Crédit Agricole (P)

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE SYSC votre "CARTE BLEUE". votre "EUROCARD"

ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"

■ 99 08 83 54 e1 99 08 83 17

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

ATARI INCROYABLE! ARCADE CLASSICS NF + POLE POSITION 95 F + PAC MAN + DIG DUG + MR DO Nouvelle série Americana Des Jeux supers à micro-prix OLLIES FOLLIES 35.F SHAMUS 35 F

SCOOTER 35 F ATARI 600/800/XL/130 NOUVEAUTES

NEW YORK CITY 35 F

	C/D
AIRWOLF	89 F
ARCHON II	125 F
CHIMERA	49 F
CHOP SUEY KARATE	95/135 F
FIGHTER PILOT	95/125 F
JUMPJET	95/125 F
MEDIATOR	95/125 F
MOVIE MAKER	ND/165 F
OLLIES FOLLIES NF	95/145 F
SMASH HIT VOL 4	95 F
THE EIDOLON NF	ND/145 F
UP'N DOWN	95/145 F

HIT PARADE

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	CID
ALTERNATIVE reality.	ND/195 F
ARCHON NF	119 F
BALL BLAZER NE	95/145 F
BLUE MAX 2001 NE	95/145 F
BRUCE LEE NE	145/145 F
ELECTRAGLIDE	95/135 F
FI5 STRIKE EAGLE	145/145 F
GREAT US road race NF	99/145 F
HUMAN TORCH	ND/145 F
KNIGHTS of the desert	ND/145 F
KENNEDY APPROACH.	145/145 F
MIG ALLEY ACE NE	95/145 F
POLE POSITION NE	95/145 F
REBEL PLANET	ND/145 F
RESCUE on FRACTALUS	95/145 F
SPY HUNTER NE	95/145 F
SPY VS SPY II	95/145 F
SPY'S DEMISE	99/135 F
SUPER ZAXXON NF	95/145 F
TAPPER NF	95/145 F
THE GOONIES (NF)	95/145 F
THEATRE EUROPF	99 F
TIGERS IN THE SNOW	ND/145 F
ZORRO NF	95/145 F
FREE (NF)	ND/179 F
ULTIMAIII	ND/199 F

ULTIMAIII	ND/199 F
BEAMRIDER NF	135 F
BLUE MAX	95 F
BOULDERDASH	99 F
COMPUTER WAR	119 F
DECATHLON NF	
DRELBS	95 F
DROP ZONE	99 F
ENCOUNTER	
FORT APOCALYPSE NF.	
GHOSTCHASER NF	Auto Contractor
HACKER NF	
LODE RUNNER	200000
MELTDOWN	85 F
MERCENARY	
NATO COMMANDER	
ONE ON ONE	95 F
SMASH HIT VOL 1	
SMASH HIT VOL 2	Tr. 100 12 15
SMASH HIT VOL 3	
SOLO FLIGHT	P 455 9 15 P
SPACE SHUTTLE NE	125 F
SPITFIRE ACE	95 F 95 F
BEACH HEAD NE	ND/145 F
CONAN	ND/149 F
GHOSTBUSTER	ND/149 F
KARATEKA	ND/275 F
SUMMER GAMES 2	ND /145 F
SOMMER OFMES 2	HD ITD F



+DE55000JEUX EN STOCK

SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROMANIA! BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12 ENCORE PLUS DE TITRES ... ENCORE MOINS CHERS !

THOMSON TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR	120 F
PULSAR II	130 F
ΥΕΠ	

TO7/70-MO5

ALBUM FIL

SCRABBLE LA PLANETE INCO	= 259 F
NUMERO 10 (Platin	
DEACHT HEAD	150-1

NUMERO 10 (Platini)	135 F
BEACH HEAD	159 F
ECHECS 3.7	110 F
MON GENERAL	95 F
MINOTAURE	135 F
1815	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	139 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	150 F
MANDRAGORE	195 F
SCRABBLE	175 F
KARATE	175 F
CINQUIEME AXE	150 F
COLISEUM	150 F
OCEANIA	165 F
LORRAN	145 F
AIR ATTACK	195 F
CHRISTAN	179 F
SOLEIL NOIR	145 F
LA GESTE d'Artillac	245 F
OMEGA Planète invisible	195 F
LAS VEGAS	195 F
TOUTAN KHAMON	139 F
POLITIK POKER	
SORTILEGE	169 F
AFFAIRE VERA CRUZ	149 F
EXTRA MISSION	109 F
BLITZ	369 F
SUPER SIMULATEUR DE VO	P
VOL SOLO (solo flight)	A
TOL OOLO (solo inglit)	
MO 5	200700
CROCKY 2	HOF
AUTHOMBIAIDE	176 0

SPACE SHUTTLE 245 F 5 F de réduction supplémentaire à valoir

sur la carte de fidélité

STANLEY 129 F

TOP CHRONO 135 F

VOX 160 F

MISSION DELTA 160 F

FLIPPER II...... 169 F

MILLIONNAIRE

Adventure twin pack	220 F
BRATACUS	320 F
COLOURSPACE	185 F
DEADLINE	185 F
DEGAS	375 F
FLIPSIDE	185 F
HITCH HIKERS	215 F
K-RAM	275 F
K-SEKA	465 F
LANDS OF HAVOC	175 F
M-COPY	125 F
H-DISK	125 F
MUDPIES	185 F
PLANETFALL	185 F
RAM disk 2 print spooler	225 F
RHYTHM	375 F
SEASTALKER	175 F
SOFTPOOL (FILES)	125 F
ZORK ONE	175 F
THE PAWN (FIREBIRD)	225 F
WHISHBRINGER Infocom	250 F
STARCROSS	195 F
SORCERER	195 F
SPELLBOUND	195 F
SUSPENDED	195 F
ZORK 2	195 F
70RK 3	195 F

MATTEL!

UN BRADE	
PACE SHUTTLE	125 F
NDURO	125 F
CENTIPEDE	95 F
	95 F
SUPER FOOTBALL	95 F
	ENDURO

ORIC

AND WILLIAMU

MR WIMPY	. 45 F
MISSION DELTA (ere)	. 89 F
MILLIONNAIRE	110 F
CITE MAUDITE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
STANLEY	125 F
STAR	125 F
1815	129 F
FRELON	135 F
TRIATHLON (ere)	135 F
SECRET DU TOMBEAU	139 F
MACADAM BUMPER (erc)	145 F
3D FONGUS	149 F
DIAMANT ILE MAUDITE	149 F
AIGLE D'OR	169 F
FLIPPER	169 F
RETOUR DR GENIUS	169 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F
THE RESERVE TO SERVE THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE PAR	

1ANDE GARANTIE TOTALE

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

LES MICROMANES ONT DECIDEMMENT BEAUCOUP DE CHANCE!

Nous vous l'annoncions récemment, la société US GOLD premier éditeur Britannique de logiciels dont la réputation n'est plus à faire, a choisi MICROMANIA pour la représenter en France.

Le succès a été tel (grâce aux Micromanes) que d'autres sociétés ont fait de même et que la liste s'allonge chaque semaine. Pour ne citer que les plus prestigieuses, ULTIMATE (Night shade ...) PALACE (Cauldron), ENGLISH SOFTWARE (Chop suey Karate), ELITE (Commando), oui toutes ces sociétés sont maintenant représentées en France par Micromania et d'autres encore vous seront annoncées bientôt.

La conséquence directe est simple, les MICROMANES sont des fanas de plus en plus comblés par le club, et profitent en avant première des nouveautés et des promotions du club grâce au courrier qui leur est envoyé gratuitement chaque mois.

Si ce n'est pas encore votre cas rejoignez-les, dès votre première commande, vous deviendrez MICROMANE et bénéficierez vous aussi de tous ces avantages!

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.



G.I. le label des meilleurs jeux

GUILLEMOT International Software

AMSTRAD

Frankie goes to Hollywood

- Ping pong
- Fairlight
 - Way of the tiger Strike force harrier
 - Rambo
 - Cauldron Colossus chess 4
 - Crafton
 - Battle of the planets Spitfire
 - Macadam Bumper
 - Fighter pilot
 - Balle de match Who dares wins II

 - Skyfox Sorcery plus 16
 - Eden blues
 - Finders keepers 18
 - Hypersports 19 20

Occan

Kjonami

The edge Gremlins graphic

Mirrorsoft

Océan Palace soft

CDS Ere

Mirror soft Micro gen

Ere

Digital Leisure genius

Alligata Electronic Arts

Virgin

Masterfronic Kjonami

COMMODORE 64

-- Undium

Ping pong Fairlight

Kung tu master

Psi 5

Commando Elektra glide

Dr Who # Time tunnel * Desert fox

· Skyton 14

* Cauldron r Winter games Hewson

Occan The edge Data cast

Accolade Elite

Back to the future Flectric dreams English software

American adventures Micropower

U.S. Gold Sidnes

Flectronic arts Palace software

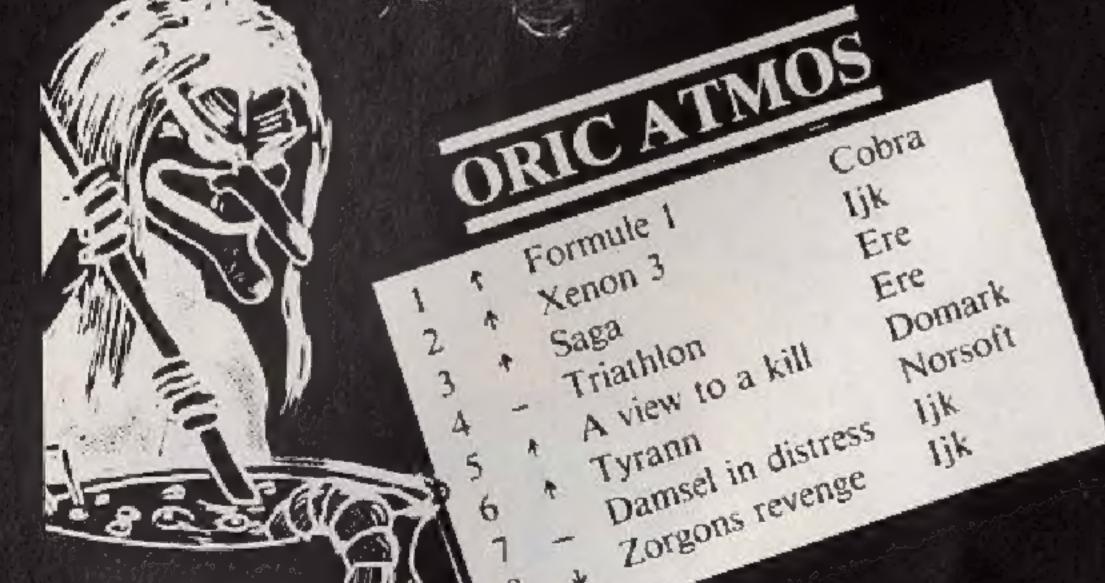
THOMSON

- Vol Solo
- Beach Head
- Raid sur Tenere
- Super tennis Anglais

Micro prose

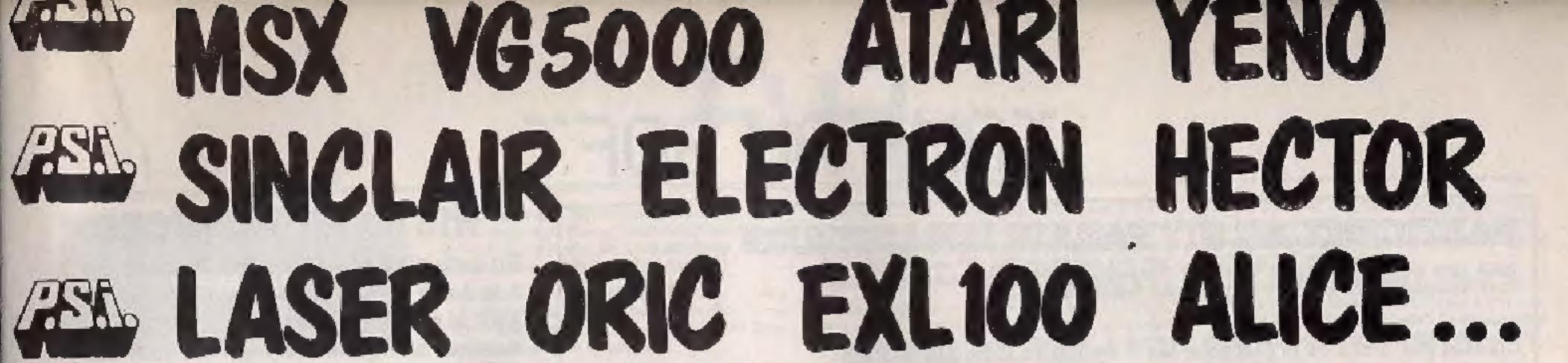
Access Cocktel vision

Amsword Assimil





COCCO LA CACILLA FRANCE 73 00 09 00 98 et 00 08 83 17 - Téley 740 571 E - Télécopie 99 08 94 17



P.S.I. a des bouquins pour toutes les bécanes!



1

ORIC

La découverte de l'Oric par Daniel-Jean David 176 pages - 95,00FF

Orle Atmos pour tous par J.Boisgontier et S. Brébion 176 pages - 105,00FF

Oric à l'affiche par Jean-François Sehan 136 pages - 95,00FF

Clefs pour Oric Atmos par Emmanuel Flesselles 124 pages - 105,00FF

L'Assembleur de l'Oric Atmos par Marcel Henrot 160 pages - 95,00FF

ATARI

102 programmes pour Atari par Jacques Deconchat 248 pages - 120,00FF

101 jeux, trucs et astuces pour Atari, par Alan North 160 pages - 100,00FF

Périphériques de l'Atari par Daniel-Jean David 136 pages - 85,00FF

Assembleur de l'Atari par Daniel-Jean David 216 pages - 110,00FF

SINCLAIR

La pratique du ZX 81 Tome 1: 128 pages - 85,00FF Tome 2: 152 pages - 95,00FF

Clefs pour le ZX 81 par Jean-François Sehan 96 pages - 95,00FF

Le petit livre du Spectrum par Trevor Toms 168 pages - 95,00FF

Exercices pour Spectrum par Julien Levy 144 pages - 85,00FF

Le Spectrum à l'affiche par Jean-François Sehan 136 pages - 95,00FF

La pratique du ZX Spectrum Tome 1: 168 pages - 95,00FF Tome 2: 168 pages - 95,00FF

Clefs pour le ZX Spectrum par Jean-François Sehan 112 pages - 95,00FF



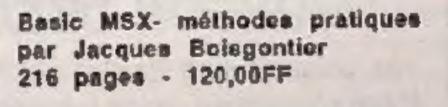
MSX

La découverle des MSX par Daniel-Jean David 216 pages - 110,00FF

102 programmes pour MSX par Jacques Deconchat 248 pages - 120,00FF

MSX en famille par J.F. Sehan 232 pages - 120,00FF

Super Jeux MSX par J.F. Sehan 240 pages - 120,00FF



Assembleur et périphériques des MSX par P. Brandels et F. Blanc 208 pages - 110,00FF

Clefs pour MSX par Rémy Pinaud . 272 pages - 150,00FF

Le livre du MSX par Daniel Martin 206 pages - 110,00FF



Tel: 60 06 44 35

Tel: (2) 345 39 03

Tel: (037) 23 18 28

SHIRDOWS

DENOCHEMAT W

Musique sur MSX Yamaha parT. Dalem et P. Cedi 294 pages - 185,00FF

VG5000

Envoyer ce bon accompagné de votre règlement à

En France à P.S.I. DIFFUSION

En Belgique à P.S.I. BENELUX

17,rue du Doyenné, 1180 Bruxelles

Au Canada à PROLOGUE Inc.

Québec H4R1E6 - Tel : (514) 332 58 60

2975 rue Sarleton, Ville St Laurent

En Suisse à P.S.I. SUISSE

Route Neuve 1, 1701 Fribourg

B.P 86 - 77402 Lagny/Mame Cedex

VG5000 pour tous par Jean-Michel Jego 144 pages - 105,00FF

Cleis pour VG5000 par Francois Normant 128 pages - 120,00FF



SUPER JEUX

YENO

soi programmes de jeux en tuelle

Jaim Principle Street

YENO /SEGA 3000

102 programmes pour Yeno par Jacques Deconchat 248 pages - 120,00FF

Exercices en Basic pour Yeno par Julien Levy 160 pages - 95,00FF

Super jeux Yeno/Sega 3000 par Jean-François Schan 240 pages - 120,00FF

ALICE

La découverte de l'Alice par D.Schraen, M. Charbit et F.Levy 128 pages - 85,00FF

Exercices en Basic pour Alice par Maurice Charbit 152 pages - 95,00FF

102 programmes pour Alice par Jacques Deconchat 240 pages - 120,00FF

EXL 100 LASER -**ELECTRON - HECTOR**

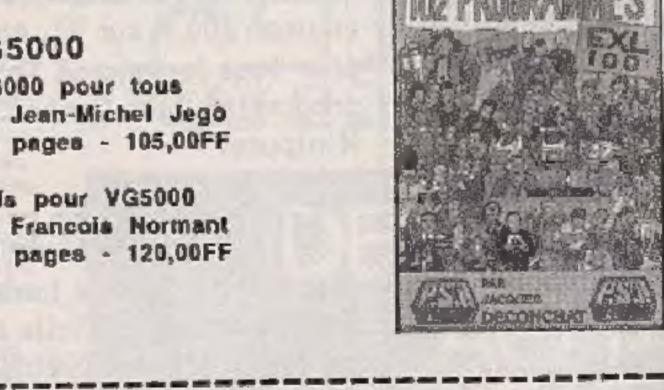
102 programmes pour Laser 200 et 310 102 programmes pour EXL100

102 programmes pour Electron 102 programmes pour Hector en Basic 3X

par Jacques Deconchat Chaque ouvrage : 120,00FF





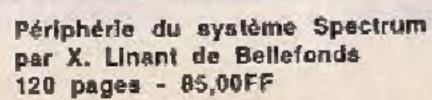


NOM :	
Prénon	1
	e :
	PostalVille
paie	ment par chèque joint
The second secon	ment par Carte Bleue Visa
	le port à ajouter sur tout envoi : 10,00FF
N° de	la carte
Date	d'expiration
Signat	ure :









Offre de Lancement 1 disquette vierge ou 3 K7 vierges 119 F Contamination pour l'achat de 3 LOGICIELS !.. 129 F Combat lynx 125 F Cours de basic Computers hits 10 99 F Cyrus chess _ 119 F 190 F Crafton 89 F 135 F Cauldron 139 3D Fight 105 F 145 F 2 D Grand Prix 89 F D Th Super hits **COMMODORE 64** 119 F 190 F Eden blues 189 Exploding first Disk 135 Fighter pilot 145 F Arcade hall of fame 195 F Foot 99 F Back to the future. La geste d'Artillac 145 F Beach head II_ 125 F Hypersports 125 F Commando 125 F Highway encounter 89 F Critical mass 175 F Infernal runner 139 F Desert fox. 139 F 105 F Jump jet 139 F 99 Eidolon. 170 F Mission Delta 139 Elite 225 F Microscrabble 209 Fast load (cart.) Mystère de Ki ke kan koi 155 F 145 F Goonies. 199 F Macadam bumper Hardball 235 F Mandragore 99 F Karateka 85 Match day_ 95 F 145 F Kung fu masters 295 F Meurtre sur l'atlantique 139 Infernal runner 175 F Pouvoir. 90 F Law of the west . 145 F Raid 129 Opération cyburg Rallye 2. Psy 5 125 F Rocky horror show 149 F Pitstop 2 MSX 95 F Saboteur 153 F 175 F Revs_ 99 F K 7 Skylox _ 149 F Summer games II 145 F 103 F Sorcery + ____ Alien 8 95 F Scalectric Anglais 1 199 F Sorcery_ 149 F 119 F Scarabaeus 169 F 99 F Spy vs spy___ Boulderdash 105 F 99 F 89 F 139 F Skyfox 89 F 139 F 135 F Spitfire _____ 3D Knock out_ They sold a million 129 F 125 F TLL Decathlon _ Time tunnel_ 125 F 129 F 99 F 185 F 115 F Ghostbusters. Théâtre europe 119 F Theatre europe 399 F Textomat __ 145 F Illusions 95 F Uridium Tau ceti 145 F 99 F 89 F Jump jet Vega_ 105 F 135 F 99 F They sold a million _ Knight lore 149 F Winter games 89 F 145 F 119 F Vendredi 13 Le dernier métro 149 F Yie ar kung fu 89 F 139 F ATARI 125 F Who dares wins Master of the lamps ___ 89 F Zoïds 135 F 149 F Disk 129 F Warrior + Pyro man ___ 109 F 139 F They sold a million II _ 96 F 129 F 135 F Winter sports____ Pitfall II Boulderdash __ 99 F Bomb jack 89 F 125 F 99 F 135 F Yie ar kung fu _ Bruce lee Sorcery____ 139 F Back to the future. 99 F 145 F 195 F Zorro Colossus chess _ Ping pong (cart) 89 F Ping pong 112F 142F 89 F 125 F They sold a million II _ Fighter pilot 105 F 99 F Spińdizzy _ NOMAD ___ Goonies_ **ORIC ATMOS** 95 F 125 F Jump jet ____ K 7 129 F 99 F Way of the tiger Pole position ___ 99 F 139 F 105 F 105 F View to a kill _ Strike force harrier ___ Road race ___ **AMSTRAD** 139 F 255 F 99 F 99 F Franckie goes to holly. Spy vs spy 2 _ Lorigraph _ Disk 119 F 90 F 139 F Formula One __ Ping pong Summer games. 175 F 189 F 145 F 5º axe ____ 95 F Macadam bumper Super Zaxxon 99 F 110 F Alien 8 _____ 103 F pour Amstrad 8256 Millionnaire Thealre europe 195 F 86 F Attentat____ Mission delta 95 F 790 F D Base 2 Zorro 119 F 179 F 129 F Bad max 890 F 115 F 145 F Saga_ Pocket Mr. Robol _ 105 F Boulderdash ___ 149 F 990 F Tyrann _____ Stock 99 F 149 F 135 F Bruce lee Triathlon _ 149 F 199 F 89 F Big ben. Xenon 3 99 F 205 F Balle de match Anglais assimil. 95 F 145 F Commando Notice des jeux en Français à retourner à : 187, rue du Temple - 75003 PARIS (Libeller en lettres majuscules) 2 48 04 71 88 - 48 04 71 89 17 0 PAIX TITRES NOM:_____ Adresse : ____ Tél. : _____ + 20 F Frais de port MATÉRIEL : ___ TOTAL

Mode de règlement : Chèque 🗆

Chèque

Mandat-poste

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

Contre-remboursement + 20 F

1990 PRINT :PRINT "Peut-etre qu'en recommencant ,vous feriez mieux ?" 2000 PRINT :PRINT "Un conseil ,changez de nom ! Et CHOISSISSEZ la lettre R." 2010 GOSUB 2040 : IF rs ="r" OR r\$ ="R" THEN 290 2020 STOP 2030 REM routine d'attente d'un caractere au clavier 2040 COLOR 3,2 :PRINT :PRINT :PRINT cs; :COLOR 1,2 2050 rs =INKEYS :IF rs <> "" THEN RETURN ELSE 2050 2060 REM routine de delai a adapter a votre patience 2070 FOR iattente =1 TO 1500 :NEXT iattente :RETURN 2080 STOP 2090 REM gestion des erreurs 2100 IF (ERR =6 OR ERR =13) AND (ERL =1020 OR ERL =1310) THEN LOCATE 7 +1,34 :COLOR 2,2 :PRINT " :COLOR 3,2 :RESUME ERL 2110 IF ERR =53 THEN PRINT "Il n'existe pas de fichier de situation !!":GOSUB 2 070 :GOTO 290 2120 IF ERR =58 THEN PRINT "Un fichier de situation porte deja ce nom !!":GOSUB 2070 : RESUME 1930 2130 IF ERR =61 OR ERR =67 OR ERR =70 THEN PRINT "Le disque est soit plein , soit protege !!":GOSUB 2070 :RESUME 1930 2140 IF ERR =64 THEN PRINT "Le nom du fichier n'est pas correct vis-a-vis du DOS ": GOSUB 2070 : RESUME 1930

2150 ON ERROR GOTO 0 : REM l'interpreteur affiche les autres erreurs

Alerte à la bombe

La sueur ruisselait sur votre front buriné. Le service de déminage venait juste d'appeler, vous requérant pour une mission périlleuse. Les couloirs désaffectés d'une usine des docks auraient été truffés de bombes par un dément. Armé de votre clé anglaise, vous pénétrez en enfer.

Le temps qui vous est alloué diminue en fonction de votre progression. Les déplacements s'effectuent au clavier.

60 READA
70 POKE46856+I.A
80 NEXT
90 DATA1.1.1.1.7.15.19.35
100 DATA32.32.32.0.48.48.50.44
110 DATA35.7.6.6.12.24.48.24
120 DATA32.48.48.24.12.6.7.0
130 DATA1.1.1.7.15.11.11
140 DATA32.32.32.0.48.56.44.36
150 DATA11.7.3.7.62.60.32.0
160 DATA38.32.48.48.48.48.48.56
170 DATA32.32.32.32.56.60.50.49

```
190 DATA1, 3, 3, 6, 12, 24, 56, 0
200 DATA49, 56, 24, 24, 12, 6, 3, 6
210 DATA1, 1, 1, 0, 3, 7, 13, 9
220 DATA32, 32, 32, 32, 56, 60, 52, 52
230 DATA25, 1, 3, 3, 3, 3, 3, 7
240 DATA52, 56, 48, 56, 31, 15, 1, 0
250 DATA63, 36, 63, 9, 63, 36, 63, 9
260 DATA63, 32, 63, 32, 63, 32, 63, 32
270 DATA63, 1, 63, 1, 63, 1, 63, 1
271 DATAB, 8, 12, 30, 63, 63, 30, 12
272 DATA14, 10, 14, 4, 4, 4, 4, 4
274 REM*********
275 REM*SAUT GESTION*
276 REM*TABLEAUX.
277 REM*********
280 GOTO3000
289 REM*******
290 REM* TABLEAU 1*
291 REM********
300 PRINT"
              rsaqqqqqqqqqqqqqqqqqrs
320 PRINT"rsrsrsrsrsqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqrsrsrsr"
                             rsrsrsrsr"
330 PRINT"rererers
340 PRINT"qqqqqqqqqqrsrsrsrsrsrsrsrsrsqqqqqqq"
              rsrsrsrsrsrsrsrsrsrs
350 PRINT"
"srsrsrsr"
370 PRINT"rsrsrsrs
380 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqq"
390 PRINT" rsrsrsrsrsrsrsrsrs"
400 PRINT" rsqqqqqqqqqqqqqqqqqqq
410 PRINT"
420 PRINT"rerererererererererererererererer
430 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
450 PRINT"
             rs rs
460 PRINT"rerererererererererererererererererer
490 PRINT"
          rs
500 PRINT"rerererererererererererererererer
510 PRINT"rerererererererererererererererererer
520 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq
550 RETURN
589 REM*******
 590 REM* TABLEAU 2*
 591 REM*******
 600 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT
 620 PRINT" rs
 630 PRINT"rererererererererererererererererer
 660 PRINT"
                        r's
 670 PRINT"
```

```
680 PRINT"
690 PRINT"rererererererererererererererererer
720 PRINT"
750 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq
760 PRINT"
qqqqqqqqqq"
800 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqq TEMPS:
B10 RETURN
889 只巨州米米米米米米米米米米米
890 REM* TABLEAU 3*
B91 REM*******
900 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT
920 PRINT"
930 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsr
940 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrs
rerererererererer
960 PRINT"
                rsqqqqqqqqqqqqqqq"
970 PRINT"
980 PRINT"
990 PRINT"rerererererererererererererererer
1000 PRINT"rerererererererererererererererer
1010 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq
1020 PRINT"
1030 PRINT"rerererererererererererererererer
1060 PRINT"
"ppppppppppppp
1150 RETURN
1189 REM********
1190 REM* TABLEAU 4*
1191 尺巨四米米米米米米米米米米米米米
1200 PRINT
1300 PRINT"
          dddddddd "
1330 PRINT"rererererererererererererererer
1340 PRINT"qqqqqqrsqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq
1350 PRINT"
             rerererererererererer
1355 PRINT"
             rererererererererererer
1360 PRINT"
             rsqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
1370 PRINT"rsrsrsrs
1380 PRINT"rereres
              P 55 11
1390 PRINT"qqqqqqrs
             rs "
1400 PRINT"
1410 PRINT"rererererererererererererererererer
```

1430 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq

```
1450 PRINT"
1460 PRINT" perspensesses estermines estermi
1470 PRINT" rerererererererererererererererererer
1490 PRINT:PRINT:PRINT
1500 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq
                                                                               "PPPPPPPPPPP
1510 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqq TEMPS:
1511 RETURN
1512 BN=BC:BO=16
1515 FORT=1TO4
1516 CLS:GOSUB(300*T)
1517 FORJ=1T04
1518 X=INT(RND(1)*30)+5:Y=INT(RND(1)*15)+4
1519 FORI=YTO20:V=SCRN(X,I+1)
1520 IFZ=QANDSCRN(X,I)=32ANDV=(114DR115)THENG=G+1:XB(G)=X:YB(G)=I:Z=1
1521 NEXTI: IFZ=OTHENGOTO1518
1522 Z=0:PLOTXB(G),YB(G),"t":NEXTJ
1523 FORJ=1TO6
1524 X=INT(RND(1)*30)+5:Y=INT(RND(1)*15)+4:FORI=YT020:V=SCRN(X,I+1)
 1525 IFZ=OANDSCRN(X.I)=32ANDV=(1140R115)THENH=H+1:XM(H)=X:YM(H)=I:Z=1
1526 NEXTI : IFZ=OTHEN1524
1527 PLOTXM(H), YM(H), "u": Z=0:NEXTJ
1529 NEXTT
 1550 民国州米米米米米米米米米米米米米
 1535 REM*VARIABLES JEU*
15006 尺巨四米米米米米米米米米米米米米米
 1540 CLS: X=3: Y=20: C=1: D=1: T=1: GDSUB300: GOTD1560
 1541 民巨国家米米米米米米米米米米米米米米米
1542 REM*GESTION TABLEAUX*
 1550 PULL: CLS: IFX=2THENT=T-1ELSET=T+1
 1551 IFT=OTHENT=4
 1552 IFT=5THENT=1
 1553 ONTGOSUB300, 600, 900, 1200
 1554 IFX#2THENX#36:D#2
  1555 IF X=37THENX=3:D=1
  1560 FORI=((T*4)-3)TO(T*4)
  1561 PLOTXB(I), YB(I), "t"
  1562 NEXT
  1563 FORI=((T\times6)-5)TO(T\times6)
  1564 PLOTXM(I), YM(I), "u"
  1565 NEXT
 1566 PLOTO, 0. " "
  1594 尺巨州米米米米米米米米米米米米
  1595 REMARQUELE JEUX
  1576 民国网家家家家家家家家家家
  1600 REPEAT
  1610 B=PEEK(#208)
  1620 PLOT21,23,STR$(BN):BN=BN-1
  1630 IFB=180ANDSCRN(X,Y+2)=114 THENY=Y+1:FLOTX,Y-1,"rs":D=3
  1640 IFB=156ANDSCRN(X,Y-1)=114 THENY=Y-1:PLOTX,Y+2,"rs":D=3
  1645 IFX=20RX=37THEN1550
  1650 IFB=188AND(SCRN(X+2,Y+2)=1130RSCRN(X,Y+2)=113)THENC=-C:D=1:X=X+1
  1660 IFB=172AND(SCRN(X-1,Y+2)=113ORSCRN(X+1,Y+2)=113)THENC=-C:D=2:X=X-1
  1662 IFD=1THENA=SCRN(X+1,Y):F=X-1:G=Y
```

```
1663 IFD=2THENA=SCRN(X,Y):F=X+2:G=Y
1664 IFD=10RD=2THENFLOTF,G,CHR$(A):PLOTF,G+1,CHR$(A)
1670 IFC=1ANDD=10RD=3THENPLOTX,Y,"ab":PLOTX,Y+1,"cd"
1680 IFC=-1ANDD=1THENPLOTX,Y,"ef":FLOTX,Y+1,"gh"
1690 IFC=1ANDD=2THENPLOTX,Y,"ij":PLOTX,Y+1,"kl"
1700 IF C=-1AND D=2THEN PLOTX,Y,"mn":PLOTX,Y+1,"op"
1710 D=0
1800 IFBD=0 ORBN=OTHEN5000
2000 V=SCRN(X,Y-1):UNTILV=1160RV=117
2004 只巨門米米米米米米米米米米米米米米米米
2005 REM *FIN BOUCLE JEU*
2006 民任村米米米米米米米米米米米米米米米米米米
2010 V=SCRN(X,Y-1)
2020 IFV=116 ANDMA=OTHENEXPLODE: GOTO3000
2030 IFV=116THEN2040ELSE2200
2040 FORI=(T*4)-4TO(T*4)
2050 IFX=XB(I)ANDY=YB(I)+1THENXB(I)=0:YB(I)=0:MA=0
2060 NEXT:PLOTX, Y-1, " "
2070 BO=BO-1
2080 GOT01600
2200 MA=1:PLOTX,Y-1," "
2210 FORI=(T*6)-6TO(T*6)
2220 IFX=XM(I)ANDY-1=YM(I)THEN:YM(I)=0:XM(I)=0
2230 NEXT
2240 GOT01600
3000 CLS:PRINT:PRINT"
                              MENU":PRINT:PRINT:PRINT
3020 PRINT: PRINT" 1- JEU": PRINT: PRINT" 2- INSTRUCTIONS"
3030 GETZ$:GETS$:IFS$<>"1"ANDS$<>"2"THEN3030"
3035 PH=1:S=ASC(S$)-48
3040 BNSGOTO3060,3070
3060 GOTB1512
3070 CLS:PRINT:PRINT:PRINT" ALERTE A LA BOMBE "
3080 PRINT:PRINT" ab VOUS DEVEZ DESAMORCEZ DES BOMBES"
3090 PRINT" cd DISSIMINEES DANS LES DEDALES D'"
3100 PRINT"
             UNE USINE DESAFFECTEE. "
3110 PRINT: PRINT" mm POUR POUVOIR DESAMORCEZ UNE BOMBE"
3120 PRINT" op "ts IL EST NECESSAIRE DE POSSEDER"
3130 PRINT" UNE CLEF ANGLAISE "us, SINON... "
3150 PRINT: PRINT" ef VOTRE TEMPS EST LIMITE, ET DIMINUE"
3160 PRINT" gh AU COURS DES DIFFERENTES PHASES."
3180 PRINT:PRINT" ij LES DEPLACEMENTS S'EFFECTUENT AVEC"
3190 PRINT" kl LES FLECHES, BONNE CHANCE."
3200 GETZ$:GETZ$:GDT03000
5000 WAIT500
5005 IFBO=OTHENPH=PH+1:CLS:PRINT:PRINT"PHASE";PH:WAIT500:
BC=BC-1000:GOT01512
5010 GOTO3000
5020 REM****** FIN ***********
                                       ligne 900: tableau 3
COMMENTAIRES:
                                       ligne 1200: tableau 4
                                       ligne 1540: variables
ligne 4: initialisation
                                       ligne 1550: gestion tableaux
ligne 23: redéfinition des caractères
                                       ligne 1600: boucle jeu
ligne 300: tableau 1
```

ligne 600: tableau 2

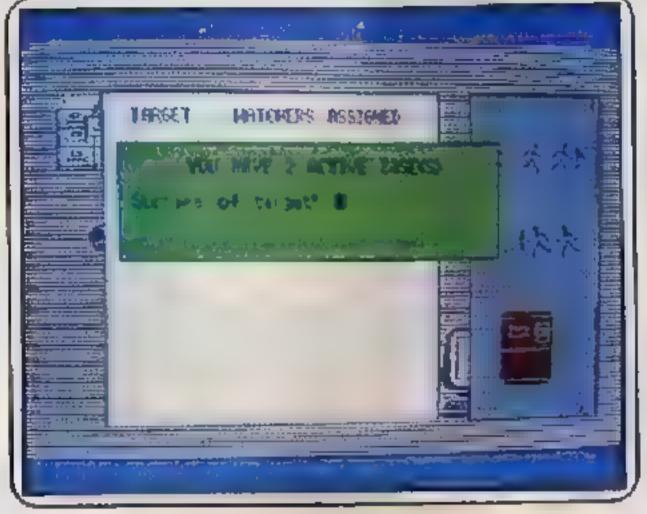
ligne 2010: fin boucle jeu



L'aventure se poursuit à un train d'enfer, après l'Orient Express, le T.G.V.

les de la presse. Au fur et à mesure que vous développez une surveillance sur tel ou tel agent, des comptes-rendus réguliers viennent peu à peu étayer vos hypothèses ou contredire vos soupçons.

D'interrogatoires en filatures, établissez donc votre stratégie et lancez vos hommes dans la bataille. Mais à qui faire confiance quand même vos chefs vous soupçonnent et diminuent peu à peu vos moyens d'action? Seule la logique et la persévérance vous conduiront peut-être aux deux phases suivantes de votre aventure. Ici, il n'est plus question d'agir par télex ou



The fourth protocol, C 64, 128

agents interposés. L'action s'agrémente d'une véritable course contre la montre qui vous emmène dans les sailes et couloirs du bâtiment, en but avec les sombres agents du KGB. Armé d'un révolver, vous serez alors le seul homme suffisamment informé sur les machinations de l'ennemi et par la même, le seul agent capable d'éviter une explosion imminente.

Cette aventure mérite sans aucun doute de longues journées de travail et de plaisir. Le réalisme des situations et la logique du scénario sont autant d'atouts pour votre succès futur. Les concepteurs de ce programme semblent avoir porté tous leur efforts sur l'ambiance. C'est une entière réussite. The Fourth Protocol retrace à merveille le suspens et l'angoisse des meilleurs romans d'espionnage.

Gunfright: que diriez-vous d'un petit tour au Far West, aux temps héroïques des cowboys et des chasseurs de prime? Vous venez d'être nommé shérif d'une petite ville infestée de bandits de tous poils. Avant toutes choses, vous devez remplir votre escarcelle en tirant sur les sacs d'or qui défilent à l'écran. Vous avez intérêt à devenir le plus riche possible car dans ce jeu, il va vous falloir tout payer, balles de révolver comprises. Autant vous dire que cela vous incite à ne pas tirer à tort et à travers.

En tant que shérif votre mission est de retrouver et d'arrêter les hors-la-loi. Pour



Gunfright, Spectrum

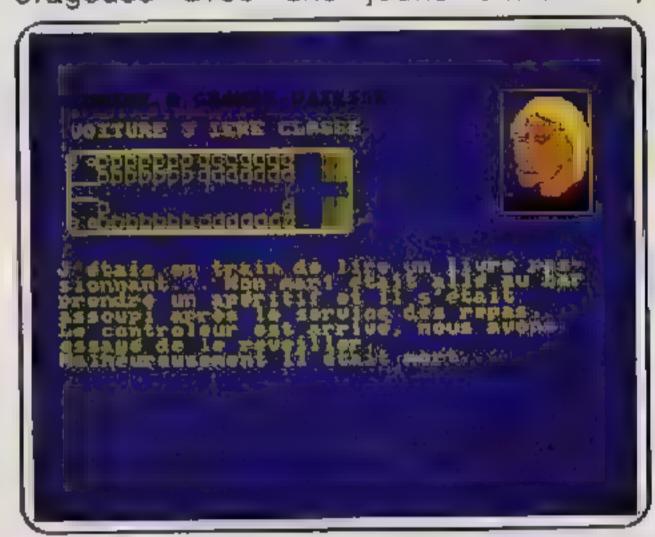
cela, vous devez parcourir la ville à leur recherche. Prenez bien garde à ne pas bousculer par mégarde un des habitants de la cité. Les gens sont un peu brutaux par ici et ils auraient tôt fait de vous expédier ad patres. De même, ne vous trompez pas de cible en tirant sur un honnête citoyen. Il vous faudrait payer le prix de l'enterrement et dédommager la famille, ce qui vous mettrait rapidement sur la paille, sans compter que votre réputation en prendrait un coup. Pour vous aider, fiez-vous aux indications des agents de la circulation, qui se feront un plaisir de vous indiquer la direction du bandit le plus proche.

Lorsque vous rejoignez un bandit, un duel au pistolet s'engage, où il faut vous montrer rapide et précis pour en sortir vivant. La capture vous permet de toucher la récompense, indispensable pour

renflouer vos finances,

sujets à de grandes variations, le plus souvent à la hausse évidemment. De plus, dans certains cas, vous devez vous rendre acquéreur d'un cheval pour parcourir de plus grandes distances, plus rapidement et sans fatigue, toujours à la recherche d'un nouveau hors-la-loi, bien entendu. Le graphisme adopté est assez particulier car les murs s'effacent lorsque votre héros rentre dans une pièce, sans doute pour favoriser une meilleure orientation. Un amusant logiciel mi-détective, mi-action mais peut-être un peut trop répétitif.

Meurtre à grande vitesse: un meurtre dans le T.G.V. Car personne ne doute vraiment qu'Albert Pérignac, haute figure du radicalisme, ait été assassiné. Les suspects ne manquent pas. Albert avait une liaison orageuse avec une jeune allemande,



Meurtre à grande vitesse, Oric/Atmos, Amstrad, Thomson

s'apprêtait à dévoiler un dossier explosif touchant au trafic de drogue, était poursuivipar une ancienne déportée ruminant une vengeance... Avec l'univers clos du T.G.V., 🕨





Le journaliste accompli sait être crapule à ses heures perdues...

tous les ingrédients d'un bon policier classique sont réunis, façon Agatha Christie. Meurtre à grande vitesse fait déjà figure d'ancien. Premier du genre, il a ouvert une nouvelle famille de logiciels, où les indices physiques sont primordiaux. Ce ne sont pas de simples gadgets, sans eux il est impossible de venir à bout de l'énigme. Certains paraissent abscons, comme par exemple « le moteur du T.G.V. pèse lourd dans la solution ». Un bon conseil, cherchez donc combien pèse ce moteur. L'enquête débute facilement, ce qui n'est pas la moindre qualité de ce logiciel. Il suffit d'examiner minutieusement les huit wagons, ne pas hésiter à aller dans les moindres recoins, toilettes, wagon-bar, et utiliser les découvertes.

Lorsque vous trouverez une malette fermée par un système de code à quatre chiffres, réfléchissez plutôt que de vous lancer dans l'essai systématique des combinaisons. Il y en a dix mille! Dans la version *Oric*, les aller-retour dans les couloirs sont rendus difficiles par des portes qui ont la fâcheuse tendance à se bloquer. Une fois découvert le boîtier de commande et la logique à suivre, elles ne résistent pas longtemps. La partie principale de l'enquête repose sur

une certaine progression. Sinon, les témoins refusent de parler. Plusieurs pistes s'ouvrent rapidement, et l'on se prend à soupçonner tour à tour la plupart des passagers. L'affaire est embrouillée, et passionnante. Et l'on ne se trouve pas stupidement bloqué comme dans certains jeux d'aventure, parce que l'on ne trouve pas la seule action capable d'avancer dans le scénario. Les graphismes de Meurtre à grande vitesse sont sommaires (en noir et blanc sur l'Oric et couleur sur les autres machines), ce qui n'empêche pas ce logiciel de rester une belle réussite. Un thème original, une construction cohérente, et l'ambiance policière participent au plaisir du jeu.

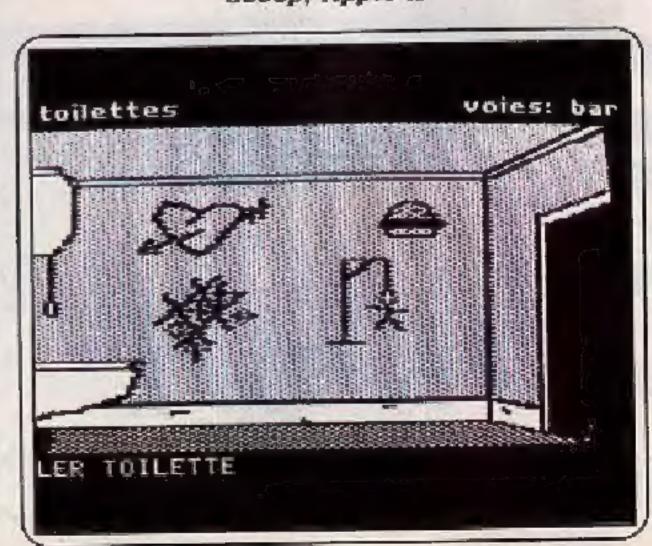
Scoop: où l'inspecteur et le privé sont remisés au placard et le journaliste prend la relève. Un Rouletabille fringant et entraîné vaut bien toute les polices du monde. Et puis jouer de la peur du mot «police» ou du prestige de la carte de presse emporte généralement les mêmes résultats. La sentence du rédacteur en chef est tombée: la réussite ou la porte. Il ne vous reste plus qu'à traquer l'espion, sans relache, pour lui extirper une interview exclusive.

L'enquête ressemble plus à une course d'obstacles jalonnée de rébus, mots clefs et trappes secrètes qu'un casse-tête intellectuel. Une facture très classique dans le principe : aller chercher tel objet le donner à telle personne pour obtenir le renseignement. C'est un peu la faiblesse du jeu, moins excitant que les aventures qui font davantage appel aux qualités de déduction

Vous disposez de deux moyens de communication dans Scoop: le clavier ou la souris. Cette dernière accélère les manipulations pour prendre ou poser un objet ou encore pour faire l'inventaire. La ville est simplifiée à l'instar des dessins animés: le kiosque à journeaux, l'hôtel, le casino, l'épicier. Le graphisme soigné est proche de celui du Crime du parking avec ses personnages en gros plan et ses détails croustillants, graffitis, arêtes de poisson débordant des poubelles... Le décor est

et de « psychologie » des suspects.

Scoop, Apple II





SOSAVENTURE

Message in a bottle

Frédéric

Réponse à Oliver : dans le donjon des chiffres de Mandragore, il faut prendre le 4 isolé dans le château et aller le poser sur les escaliers de la deuxième case à gauche en partant du haut.

Réponse à Syrella, Torlinn, Podus et Gelth qui èrent dans le donjon des sirènes : il ne faut surtout pas les suivre et prendre à l'est, aller au contraire chercher la proue, la prendre, la remonter à la surface et la poser sur la plage. Pitié, aidez-moi! Après un an de recherche je suis dans le donjon des abeilles où je rôde lamentablement pour trouver la solution avant d'affronter Yarod Nor dans l'ultime Donjon. Réponse à Joss (n° 29). Il ne sert à rien d'utiliser le delta. Il faut le prendre et le vendre au traiteur de la ville. Pour le seau : tu le remplis de sable que tu jetteras sur le robot pour l'éliminer. Quant à l'échelle de corde et au tournevis ils ne servent à rien puisque j'arrive à la fin sans les utiliser.

Pour Gild dans Forest at World's end (nº 29): laisse tomber la ferme brûlée ainsi que les bruissements de feuilles, c'est pour faire peur. L'Eife n'est pas coopératif, mieux vaut le tuer.

Je cherche des aventuriers qui jouent à Orphée. Je n'arrive pas à partir avec le radeau que j'ai construit. Comment Yurk se transforme-t-il en pont? Que faut-il pour ouvrir la porte des damnés, sans se faire enlever par les morts-vivants? Quels objets faut-il avoir à ce moment-là? Comment puis-je tuer le serpent qui tente de m'hypnotiser? Comment ouvrir la porte nord dans le château?

Frédéric

En réponse à Jérôme (n° 29), devant la falaise il faut taper « attacher barque », puis « monte ». Pour ma part, je voudrais bien savoir dans La quête du chevalier comment sortir du pays désertique et de l'étroite fissure.

Christophe

Dans Dallas Quest je suis à la poste mais pas moyen de me procurer le flash (au début, faut-il jeter la photographie ou l'argent?).

En réponse à Stéphanie (n° 29), il faut creuser « dig » puis « read epitaph ». Celle-ci te fournira de très précieuses indications.

Erick

Toujours pour Grégoire, la porte de la caverne ne sert à rien, le sarcophage est pour le final, la clé permet de déverrouiller la grille sous la tombe du cimetière, tombe que l'on ne peut pas ouvrir, mais bouger.

Pour Laurent, dans L'enlèvement. Retourner au bureau à New York, et là regarder dans la poubelle. Pour ma part, je suis coincé dans Timem zone. Où trouver la barre pour forcer les cadrans? Et dans Gruds in space, que faire dans le carré vert dans les grottes?

Jordi

Pour Grégoire, dans Transylvania. Pour tuer le loupgarou, il faut le pistolet et la balle d'argent qui se trouve dans le wagon. Il ne faut pas oublier de changer de pistolet avec la balle avant de tirer! Le bateau sert à ramener Sabrina à son père. Le crapeau dit la parole pour avoir la clé du Goblin.

La bague permet avec un autre objet de délivrer

l'extra-terrestre.

Pour Stéphane. Dans Dallas Quest, si tu as joué de la trompette et que tu as la pelle, alors tu pourras trouver quelque chose par terre.

Pour Alain. Dans Mask of the sun. Ce n'est pas une piscine mais un lac de feu! Il faut sauter.

Pour ma part, je suis bloqué dans le mur dans Lucifer's realm. Je sais que c'est dur, mais quand même... aidez-moi!

Damien _

Pour Eve. Dans le donjon 7 de Mandragore, il est impossible de prendre les clés d'or. A partir de l'entrée de ce donjon, la combinaison pour arriver au trésor est: N,E,S,E,S,E,E,E,S,E (salle de retour en mode carte). De là, prendre la grille et la déposer à la case départ devant le donjon.

Guillaume

Je réponds à Bertrand dans L'aigle d'or, pour éviter la flèche dans la salle du diamant bleu, il suffit de se baisser. Quant à l'étoile, place-toi au-dessus d'elle et lance ta corde.

Pour François, pour accéder au deuxième tableau dans Yéti, il faut d'abord attraper tous les fruits, de même pour tous les autres tableaux.

A moi maintenant, qui pourrait me dire ce qu'il y a après l'hindou dans Coliseum?

Dans Mindshadow, comment passer les sables mouvants pour prendre la corde ? Dans Heroes of Karn, n'y a-t-il pas une astuce pour enflammer les gaz qui s'échappent des marais?

Eric

Dans Arsène Lapin, je suis entré dans le jardin, dans la piscine où j'ai trouvé le passe-partout qui était dans le socle, mais impossible d'entrer dans la maison?

Patrick

Pour Jean-Marc (nº 27) dans la salle aux flaques dans Entombed il faut passer sur les flaques dans un ordre précis. Lorsque l'on entre dans la pièce, il faut numéroter les flaques de 1 à 3 de gauche à droite et faire le parcours : 212131 et puis passer. Qui pourra m'aider à trouver la torche? Je pense qu'elle est dans le sable aux scarabées sous celui du milieu mais comment l'atteindre? Et qui pourra me débloquer de la salle au serpent?

En réponse à Stéphane dans The Hobbit, pour trou-

Warglaw

ver le bateau il faut passer la porte de forêt puis aller à l'est deux fois, là où il y a la rivière enchantée, alors taper « look across river ». Pour traverser la rivière, il faut avoir la corde et entrer « throw rope across, pull rope, climb into bart, climb out ». En réponse à Yann, pour trouver l'anneau il faut aller dans la cave des Goblins, là taper « wait » jusqu'à ce que l'ordinateur indique « someone open small insignifiant crack ». A ce moment entrer « go » et l'on se fait capturer par les Goblins. Là attendre Thorin et lui dire « say to Thorin carry me », « say to Thorin open the window » et « say to Thorin go ». Quand tu es sorti, entrer « SW,D,W,N,W » et là tu

Anthony

devrais trouver Gollum.

Pour King's Quest, en réponse à Jean-Marc, il faut d'abord prendre le fromage qui se trouve dans le placard de la maison de la sorcière, ensuite prendre le trèfle à quatre feuilles qui se trouve près d'un

ESPACE MICRO Goal-Computer 32, rue de Maubeuge 75009 Paris - 42.85.25.20 Mo Le Pelletier AIAR DISTRIBUTEUR AGRÉÉ 520 STF UC + lecteur 360 K + souris + câble péritel 1040 STFM 9 990 F UC + lecteur 720 K + souris + moniteur monochrome 1040 STFC UC + lecteur 720 K + souris + moniteur couleur 2000 F 2700F Lecteur 314 (1M) 1990 F 3990 F LOGICIELS: Sundag: 490 F - Borrowed: 690 F - Line princess: 690 F - Hacker: 549 F - Pery Masson: 690 F - Forth: 450 F -VIP: 2 400 F - Mindshadow: 490 F - GSTC: 690 F -Objecteditor: 390 F - Transylvania: 390 F - MOM and MC: 390 F - Assembleur: 980 F -... Expédition dans toute la France A retourner à : ESPACE MICRO - 32, rue de Maubeuge -75009 Paris Prénom: Adresse: *************** QTÉ TOTAL ARTICLE PRIX CB □ - MANDAT □ Total

Port gratuit pour achet supéneur à 5.000 F - Acompte ou règlement total à la commande.

CREDIT GREG - SOFINCO - CARTE BLEUE :

SOSAVENTURE

pont. Il faut attraper l'oiseau ami, aller dans la salle de gauche, prendre le champignon, revenir à droite. Dans la caverne donner le fromage au rat, prendre le bouclier, monter les escaliers. Une fois au bout de cette dernière salle, manger le champignon, et le tour est joué!

Christian

Avis aux Orphéeins ... stop ... suis bloqué dans prison des morts-vivants ... stop ... demande pour revoir le jour ... stop... renseignements pour en sortir ... stop.

P.S. ... stop ... merci d'avance ... stop.

David et Frédéric

Avis aux aventuriers de Mandragore... Que faut-il faire dans le donjon des Echecs? Nous ne savons pas où déposer le roi vert, toutes nos tentatives échouent et nous, nous devenons fous!

Dans le donjon nº 1, nous avons trouvé l'Humain qui défend sa couronne. Nous butons sur la suite. Comment sortir du donjon 7? Merci à celui ou celle qui mettra fin à nos insomnies.

Pierre

Dans Masquerade, je suis arrivé à la phase finale, devant le bureau de Topp avec tous les objets possibles, mais comment me débarrasser définitivement de cet ignoble personnage, qui n'hésite pas à m'envoyer au ciel simplement pour avoir pénétré dans son bureau?

Michel

Dans Forest at world's end, comment passer de la rive ouest à la rive de la rivière? J'ai essayé beaucoup de choses, mais rien n'y fait.

Dans Mandragore, mes personnages ne vont pas très loin. Comment vendre les trésors dans les villages?

Dans Jewels of Babylon enfin, je n'ai pas dépassé le village des cannibales.

Sébastien

Au secours, je n'en peux plus! Dans Hacker, comment contacter les agents secrets lorsqu'on se trouve sur la carte du monde? J'ai beau passer sur les carrés blancs, rien n'arrive!

Pascal

Je suis bloqué dans The fourth protocol, malgré les « decoding pod », je ne parviens pas à décoder les chiffres donnés dans le premier jeu pour obtenir le mot de passe. Comment faire?

Jean-Yves

Pour Rozenn dans Crypt of Medea: il faut ouvrir l'éprouvette trouvée sur le cadavre et la jeter sur la toile d'araignée.

Ensuite, aller dans la salle de la table d'opération, mettre la cassette dans le lecteur et « play tape ». Pour ma part, dans Lucifer'realm, qu'y a-t-il dans le crâne de la caverne? Comment persuader les hommes (le S.S. et l'autre) de me laisser passer? Où trouver de la lumière.

Dans les Conspirateurs de l'ombre, comment échapper au mort-vivant à la sortie du labyrinthe?

Jean-Yves

Pour Stéphane dans F.R.E.E., le mousqueton, la grenade, la scie et les deux clés te seront utiles. La grenade ouvre le passage secret qui est au deuxième étage derrière l'armoire. Le mousqueton que tu lieras aux draps te servira pour t'échapper.

Clément, ne te préoccupe pas de l'horloge, c'est un piège. Elle te réveillera seulement après avoir dormi dans la chambre. Touche l'interrupteur, le courant sera coupé.

A mon tour d'appeler à l'aide. Dans Spiderman, comment faire pour que le fluide ne se dissolve pas instantanément? Je possède l'agent asséchant mais je ne sais pas l'utiliser contre le lézard. Dans Sand of Egypt, comment couper les feuilles du palmier? Merci à tous.

Gatien

Help, je suis bloqué dans deux jeux en langue anglaise. Dans The incredible Hulk, comment se détache-t-on de la chaise?

Dans Circus Adventure, comment remplit-on le réservoir de la voiture ? A quoi sert la piscine dans le cirque?

Pascal

Pour Olivier à l'époque préhistorique d'Eureka, pas la peine de parler à Smig et à Kogo, leur donner simplement le collier et le rubis, ils te donneront l'échelle et le pot en terre. Pour se débarrasser du tyronosaure, taper « sauter » près de la fosse. A l'époque romaine, taper « utiliser potion » devant les écuries et saluer Néron par le célèbre « Ave César ». A « Colditz », placer la dynamite sous le pont, aller au sud et « utiliser dynamite ». Au café, « donner billet » et au champ de mines « utiliser dynamite ». Aux « Caraībes » pour passer la porte magnétique « utiliser carte ».

A mon tour de poser des questions. Que faire du rocher près du stégosaure ? Comment fabriquer le canon? Que faire des ingrédients trouvés dans le placard de Néron? A quoi sert la torche trouvée au palais? Au « Moyen Age » comment passer les marais et comment trouver le Graal? Comment accéder à la chapelle ? Enfin à « Colditz », quel est le code pour ouvrir le coffre dans le bunker? Merci d'avance pour toute aide!

Christophe

Je suis bloqué dans Gremlins : je n'arrive pas à tuer le Gremlin qui est dans la chambre, au début.

Hilaire

A Vincent, dans Gremlins, pour se débarrasser des Gremlins, il faut prendre la télécommande et le flash qui se trouvent dans la chambre. Dès qu'un gang apparaît, taper « drope remote » et « press button ». L'éclair fait fuir les Gremlins. Pour tuer le Gremlin qui est dans la chambre, va chercher le couteau qui se trouve dans le tiroir de la cuisine.

Mais comment détruire les tuyauteries qui contiennent la bière dans le bar, y a-t-il des objets intéressants dans les tiroirs des trois bureaux et comment trouver de l'essence pour brûler le cinéma?

Frédéric

Je suis au bord du suicide! Dans Orphée, je n'arrive ni à faire parler Yop, ni à prendre la deuxième clé en rubis sans me faire couper en lamelles par les gardiens. Pourquoi Yurk boit-il du pétrole?

Pascal

Vincent (nº 28) dans le Diamant de l'île maudite, pour descendre dans les souterrains, il faut se rendre dans la pièce où se trouve la trappe et taper « ouvrir trappe », puis « descends » (tu ne pourras pas ouvrir la trappe si tu manques d'énergie). A ce moment-là, la clé qui se trouve dans le paquet de cigarettes te servira à accéder à la deuxième partie. Gontran, il est impossible d'ouvrir la porte de la tour. Pour entrer, tu dois passer par derrière où se trouve une faille. Pour ma part, je suis bloqué dans la deuxième partie. Comment ouvrir la porte rouge et comment retrouver de l'énergie?

Stéphane et Jean-Luc

Qui pourra nous aider dans 1789? Nous ne trouvons pas les dix louis d'or pour prendre la diligence pour Rouen qui se trouve sur le quai des Tuileries. Et comment entrer dans l'auberge?

ESPACE MICRO

32, rue de Maubeuge 75009 PARIS TEL 42 85 25 20

CENTRE AGREE CK COMMODORE DU 9º ARRONDISSEMENT

CBM 64	2 190 F
Lecteur disque 1541	2 550 F
Magnéto 1531	320 F
Moniteur couleur 1701	2 590 F
Imprimante MPS 803	1 690 F
Interface Pal/Péritel	590 F

CBM 64 + 1541 = CBM 64 + 1541 + MD 902 =	3 990 F
CBM 64 + 1541 + MP 803 =	5 450 F

ODIL 100	
CBM 128	3 450 F
Lecteur 1570	2 990 F
Lecteur 15/1	3 450 F
Imprimante MP 801	2 190 F
Moniteur monochrome	990 F

CMB 128 + 1570 =	5 990 F
CBM 128 + 1570 + 1901 =	9 990 F
CBM 128 + 1570 + 1701 =	8 700 F

C 128 D (clavier azerty + jane) . 6 990 F UC avec lecteur 1571 et alimentation intégré clavier détachable

(avec moniteur couleur 1901

JAMIGA W



10 490 F)

Modem Digitelec V23		1 490 F
Winter game		170 F
Summer game II		170 F
Revs		250 F
Borrowed		. 750 F
Acrojet		550 F
Quch shot VII	*******	250 F

Expédition dans toute la France

A retourner à : ESPACE MICRO 32, rue de Maubeuge 75009 Paris

Nom: Prénom:.... Adresse: *************

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL
7			To their
Control Control	UR IE		NAST IN
1 14 EV / 10 1 EV	FIF	Total	Hart Hill

CB - MANDAT

Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F. Acompte ou réglement total à la commande.

SOSAVENTURE

Nicolas

(Le plus jeune lecteur de Tilt, 5 ans!) ______ Dans Zorro sur Amstrad, je n'arrive pas à délivrer

la prisonnière. J'ai le mouchoir, la botte, le pot de fleurs, le fer à cheval, mais que dois-je faire de tout cela?

J. B.

Pour aider Dominique dans Cauldron (n° 29). Pour trouver l'œil de triton, aller à gauche, ouvrir la première porte, descendre, puis aller à droite, et enfin remonter. Mais où trouve-t-on la bourse et le coffrefort?

Laurent

Help! Je suis coincé dans le jardin avec le chien à mes trousses, dans Arsène Lapin.

Alex

Quelques conseils pour terminer Sorcellerie II: une fois tous les objets appartenant au chevalier de diamant récupérés, équipez un personnage avec les objets. Amenez-le seul devant le sphinx, pour l'énigme. Tapez « le chevalier de diamant », puis prendre le téléporteur un peu plus loin. Cela vous ramènera dans la pièce au niveau où Gnilda apparaît. Il vous remettra le spectre si vous avez tous les objets du chevalier. Ensuite, entrez au château. Pour Sorcellerie III: les personnages neutres peuvent aller au niveau 1, 2, 3, 4, 5, les bons aux niveaux 2, 4 et 6, les dépravés aux niveaux 1, 3 et 5. Pour gagner, prendre le cristal du bien au niveau 5, puis le cristal du mal au niveau 4. Equipez ensuite un personnage neutre, demandez d'utiliser le pouvoir de l'un ou de l'autre, cela formera un cristal neutre grâce auquel l'KBRETH vous laissera passer au niveau 6.

Laurent _

Voici un plan détaillé du Masque d'or pour Oric/Atmos. Au niveau 1, il faut aller à la boîte magique, récolter le maximum de pièces d'or pour arriver à un niveau convenable! Puis aller au niveau 2 en passant par l'escalier, fouiner dans les coffres et dans les boîtes magiques, pour descendre au niveau 3 où il faut avoir un niveau d'expérience supérieur à 6 ou 7.

Franck

Pour venir en aide à Laurent (n° 29) dans l'Enlèvement. Dès le départ, dans le bureau, pousse la corbeille. Tu trouves alors une clé, qui est un passepartout qui te serviras à ouvrir l'armoire.

Luc

Appel à tous les aventuriers amstradistes. Je suis bloqué dans Les joyaux de Babylone. Comment passer la falaise derrière la cascade? Je n'arrive pas à trouver les souterrains!

Dans Atlantis, comment se débarrasser de Chazot qui garde le cyclotron?

Dans Monségur, j'ai traversé le temps et visité toutes les salles du château. Malheureusement, je reste bloqué devant un mur ou dans la citeme. Que faire?

Olivie

Dans Fahrenheit 451, comment monter les marches de la bibliothèque? Quel est le mot de passe pour chevaucher les « hounds ».

Dans Robin of Sherwood, que faire pour tuer Simon de Bellevue?

A mon tour d'apporter quelques éléments. Dans The Castle of terror, pour obtenir la clé, aider les paysans, prendre la pièce, dans l'auberge dire « Talk to the man », « buy tankard » et « give tankard to the man ».

Dans Mindshadow, pour quitter l'île prendre de la paille dans la hutte, un rocher dans la caverne, un

morceau de métal, revenir sur la plage du début et faire « Bang steel with rock », après avoir posé la paille et donné la bouteille au capitaine.

Yves

Pour Richard (n° 27), dans Waydor, pour sortir du château, donner la pièce au garde, tirer le levier, aller dans la cour, tourner la roue et couper la corde avec le couteau. La ceinture de chasteté ne sert strictement à rien.

Le druide fou _____

Appel à tous les aventuriers de Sosaria, elfes ou nains, d'Ultima III. Comment augmenter son potentiel de points de magie? Comment passer le gigantesque serpent qui bloque le passage entre deux chaînes de montagnes et accessible par bateau?

Jean-François

A l'aide, je suis bloqué à l'édifice ressemblant à un géant couché dans la Geste d'Artillac, chaque fois que j'y entre, je meurs, que faut-il faire?

Dominique

Qui m'expliquera comment sortir de l'hôtel de A view to a kill? J'ai traversé toutes les pièces possibles, ramassé tous les objets, trouvé les codes, et je n'arrive pas à passer à la deuxième partie.

Nicolas ____

En réponse à Bertrand (n° 29), dans l'Aigle d'or. Lorsque tu as appuyé sur « P » pour prendre le diamant bleu, tu dois immédiatement appuyer sur « A » pour t'asseoir. Ainsi la flèche passera juste au-dessus de ta tête sans te toucher. Quant à l'étoile, tu dois aller te placer dessus et appuyer sur « G » pour grimper. Ton aventurier lancera une corde et tu arriveras dans la pièce à l'Aigle d'or. Mais attention, dès que tu auras pris ce dernier, le trou dans le sol se refermera. La seule issue est le passage secret dans la cheminée, qui ne s'ouvre qu'avec la clé. Pour ma part, quelqu'un pourrait-il me dire, dans un instant de pitié, où se trouve le livre de la sagesse ? Un grand merci d'avance.

Jean-Michel

Je suis coincé dans Robin of Sherwood. Quand j'entre dans le château de Belleme, je suis tué par Azéal. Comment l'éviter? Comment contacter les « outlaws » dans leur camp? Et où puis-je trouver ce que me demandent les templiers? Comment ouvrir le coffre dans la chambre?

Hervé

Dans Sand of Egypt, comment monter sur le chameau, sortir de la piscine et peut-on fabriquer une corde avec les feuilles des arbres et comment? Voir Tilt n° 25 p. 123. Lisez bien le texte et regardez attentivement les photos!

Joker _

Emmanuelle (n° 28), toi qui meurt dans le noir de la pyramide du Spectre d'Anubis, voici comment débuter le jeu : « N. O, prendre lampe, E, N, prendre boîtier, allumer allumette, allumer lampe, poser torche ». Pour se débarrasser de la tarentule et de la toile, il faut utiliser l'épée (« trancher toile »). Et pour franchir le bassin aux crocodiles, la corde est obligatoire, tout comme le parchemin (après l'avoir lu), la lampe à huile, le sac.

Dominique

Je suis bloqué au départ de Mission pas possible. Après m'être débarrasé de mes menottes et avoir ouvert la porte, je n'arrive plus à rien.

Sylvie _

Aidez-moi dans Montségur. J'ai le tableau de commande, mais je n'arrive pas à régler les six cadrans. Soit je suis pulvérisée, soit je suis perdue dans le passée ou l'avenir. Donnez-moi vite la combinaison!

Lionel

Tout le monde connaît Mugsy, depuis qu'il a eu le Tilt d'Or 84 du meilleur graphisme. Mais il n'y a pas que du dessin, il y a aussi un dialogue qui est en argot anglais. Voici une traduction des principales phrases du jeu.

« Hi boos. It's Loney your sidekick here wit'da lowdown on da mob... » Salut patron. C'est Loney votre associé avec le rapport sur la bande...

* Last year, 10 guys got rubbed out by other mos and 10 hoods wuz recruited by the organisation. » L'an dernier, 10 types se sont fait buter par d'autres bandes et 10 vauriens ont été recrutés par l'organisation.

«Lo da mob now contains 40 loyal hoodlums». Aussi la bande comprend maintenant 40 chenapans

loyaux.

We protected of your 400 clients last year squeezed them for an average of 2 500 \$ so we made 750 thousand bucks. *

Nous avons protégé 300 de tes 400 clients l'an dernier et leur avons forcé la main pour 2 500 dollars en moyenne ce qui nous fait 750 000 dollars.

« But the cops raided us and took 75 grand from our safe. » Mais les flics nous ont attaqué et ont pris

à notre coffre 75 000 dollars.

« You got 675 thousand bucks. I gotta hand it to you. » Tu as 675 000 dollars, je vais te les donner. « It costs one grand to put the squeeze on each client and the god father made the rule. » Cela coûte mille dollars de «pressurer » chaque client et c'est le parrain qui a fait la règle.

* This year we can buy or sell clients for 15 grand each. * Cette année, nous pouvons vendre ou acheter des clients pour 15 000 dollars pièce.

« How many do we buy from the syndicate this year, boss?... It's okay, boss, this line aint tapped let's have the answer. What wuz dot boss? I missed it. » Combien allons-nous en acheter cette année au syndicat, patron?... C'est bon patron, la ligne n'est pas sur écoute, donnez la réponse. Qu'est-ce que c'était, patron? Je n'ai pas entendu.

* As you know boss, that leaves 103 thousand bucks is the safe how many grand are ya gonna give the boys for artillery and ammo? * Comme vous le savez, ça laisse 103 000 dollars dans le coffre. Combien de fois mille dollars allez-vous donner aux gars pour leur artillerie et leurs munitions?

«God, da boys is gonna be hoppin'mad. » Bigre,

les gars vont être en rogne.

"We got 385 clients in need of protection, boss. How many do we put the squeeze on this year?"
Nous avons 385 clients qui ont besoin de notre protection, patron? Combien allons-nous en forcer cette année?

*How much are you putting aside for the annual kickback to the corps? You aint doin'too good. *Combien mettez-vous de côté pour le dessous de table annuel aux flics?

Vous ne réussissez pas trop bien.

«A year goes by. » Un an s'écoule. «Last year 33 guys got rubbed out by other mobs and 4 hoods wuz recruited by organisation. » L'an dernier, 33 types se sont fait dégommer par d'autres bandes et 4 vauriens ont été recrutés par l'organisation.

Some of da boys is savin', you're all washed up. »
Quelques gars se sauvent, tu es lessivé.

« Me and boys is gettin'out pronto. » Moi et les gars, on se taille presto.

« What a schmuck you are! » Quel couillon tu es!